

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS  
KONSTRUKTIVISTIK UNTUK MENINGKATKAN KETUNTASAN  
BELAJAR SISWA DI SDN SIDOMULYO 02 BATU**

Tesis

**OLEH:**

**SULISWANTO  
NIM 14771029**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2017**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS  
KONSTRUKTIVISTIK UNTUK MENINGKATKAN KETUNTASAN  
BELAJAR SISWA DIDIK DI SDN SIDOMULYO 02 BATU**

**TESIS**

Diajukan Kepada Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam  
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk memenuhi salah satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Magister Pendidikan Agama Islam

Diajukan oleh :

Suliswanto  
NIM 14771029



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2017**

**LEMBAR PENGESAHAN**

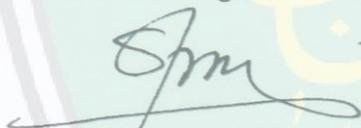
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS  
KONSTRUKTIVISTIK UNTUK MENINGKATKAN KETUNTASAN  
BELAJAR SISWA DI SDN SIDOMULYO 02 BATU**

Oleh :  
**Suliswanto**  
**NIM 14771029**

Telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 07 Juni 2017,

Oleh,

Pembimbing I



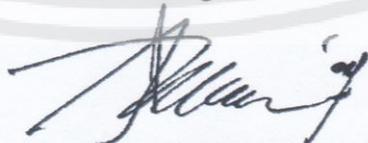
**Dr. Hj. Sutiah, M.Pd**  
**NIP.19651006199302003**

Pembimbing II



**Dr. SamsulSusilawati, M.Pd**  
**NIP.197606192005012005**

Mengetahui ,  
Ketua Program Studi



**Dr. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag**  
**NIP.19671221998031002**

**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS  
KONSTRUKTIVISTIK UNTUK MENINGKATKAN KETUNTASAN  
BELAJAR SISWA DI SDN SIDOMULYO 02 BATU**

**TESIS**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Suliswanto (14771029)

Telah dipertahankan di depan dewan sidang pengujian pada tanggal 07 Juni 2017  
dan dinyatakan

**LULUS**

serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata dua Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd.I)

**Dewan Penguji**

Ketua

Dr.H.Rahmad Ajiz,M.Si

197008132002051001

Penguji Utama

Prof.Dr.H.Mulyadi,M.Pd.I

195507171982031005

Anggota

Dr.Hj.Sutiah.M.Pd

NIP.19651006199302003

Anggota

Dr.Samsul Susilawati.M.Pd

NIP.197606192005012005

**Tanda Tangan**



Mengetahui,

Direktur Pascasarjana



Prof.Dr.H.Mulyadi,M.Pd.I

195507171982031005

**SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suliswanto

NIM : 14771029

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran PAI berbasis  
Konstruktivistik untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar  
Siswa Di SDN Sidomulyo 02 Batu

menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.



u, 07 Juni 2017

mat saya

Suliswanto

NIM.14771029

## MOTTO

مَنْ دَعَا إِلَى هُدًى كَانَ لَهُ مِنَ الْأَجْرِ مِثْلُ أُجُورٍ مَنْ تَبِعَهُ لَا يَنْقُصُ ذَلِكَ مِنْ

أُجُورِهِمْ شَيْئًا

Artinya :

*“Barang siapa mengajak kepada kebaikan, maka ia akan mendapat pahala sebanyak padala yang diperoleh orang-orang yang mengikutinya tanpa mengurangi pahala mereka sedikitpun”*

(HR.Muslim)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Shahih Muslim, no 1017; Ibnu Hibban, no 3297 dalam kitab At-Taliqatul Hisan ‘ala Shahih Ibn Hibban

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur atas segala nikmat dan karunia yang telah Allah SWT limpahkan, sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabiullah Muhammad Saw. Kupersembahkan tesis ini kepada orang-orang yang selalu menginspirasi penulis di setiap lembar perjalanan kehidupan.

Bapak dan Ibu tercinta. Disela-sela sujud dan rukukmu, engkau selalu menyelipkan doa yang tiada hentinya kepada ananda. Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya ananda persembahkan karya ini kepada ibu dan bapak yang telah memberikan, dukungan, dan curahan cinta kasih yang tiada terhingga yang tidak mungkin bisa ananda balas hanya dengan selembar kertas persembahan ini.

Teruntuk engkau teman hidupku Shovi U. Isnaini, kupersembahkan karya kecil ini untukmu. Terimakasih atas kasih sayang, perhatian dan kesabaranmu yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Teruntuk kakak-kakakku, walaupun tidak jarang kita berselisih paham, melainkan itu semua akan menjadi warna-warna kehidupan yang sulit untuk dapat tergantikan, terimakasih atas doa dan bantuan kalian selama ini, hanya karya ini yang dapat kupersembahkan, dan semoga dengan sedikit hal ini dapat memberikan sumbangsih yang bermanfaat bagi kehidupan kita kelak.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan .....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Surat Pernyataan.....	iv
Motto.....	v
Lembar Persembahan .....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel .....	xi
Daftar Gambar.....	xii
Kata Pengantar .....	xiii
Abstrak .....	xv
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>Pendahuluan</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	13
C. Tujuan Pengembangan .....	13
D. Spesifikasi Produk.....	14
E. Manfaat Pengembangan .....	15
1. Manfaat Teoritis .....	15
2. Manfaat Praktis .....	15
F. Asumsi Penelitian dan Pengembangan .....	16
G. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	17
H. Orisinilitas Pengembangan.....	18
I. Definisi Operasional.....	36
<b>BAB II</b> .....	<b>39</b>
<b>Kajian Pustaka</b> .....	<b>39</b>
A. Pengertian Pengembangan .....	39
B. Multimedia .....	41

1. Pengertian Multimedia .....	41
2. Jenis Multimedia .....	43
3. Komponen Multimedia.....	45
C. Multimedia Pembelajaran .....	46
D. Karakteristik Multimedia Pembelajaran.....	48
E. Pembelajaran Konstruktivistik .....	50
1. Pengetian Konstruktivistik .....	50
2. Konsep Pembelajaran Konstruktivistik .....	52
3. Ciri-ciri Pembelajaran Konstruktivistik .....	54
4. Komponen dalam Pembelajaran Konstruktivistik.....	55
5. Strategi Belajar Konstruktivistik .....	67
F. Pembelajaran PAI.....	68
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam .....	68
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam .....	70
G. Multimedia Pembelajaran PAI Berbasis Konstruktivistik .....	71
H. Hakekat Peserta Didik .....	79
1. Pengertian Peserta Didik .....	79
2. Karakteristik Peserta Didik Usia Sekolah Dasar.....	80
<b>BAB III.....</b>	<b>87</b>
<b>Moteode Penelitian.....</b>	<b>87</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	87
B. Prosedur Pengembangan .....	89
1. <i>Analyze Learner Characteristics</i> (analisis peserta didik) .....	91
2. <i>State Objective</i> (penetapan tujuan pembelajaran) .....	103
3. <i>Select, modify or design</i> (pemilihan metode, media dan bahan) .....	109
4. <i>Utilize Material</i> (menggunakan materi dan media pembelajaran) .....	115
5. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.....	129
6. Evaluasi dan Revisi .....	130
C. Uji Coba Produk.....	131
1. Desain Uji Coba .....	131
2. Subjek Uji Coba .....	132

3. Jenis Data .....	132
D. Teknik Pengumpulan Data .....	133
1. Wawancara .....	133
2. Observasi .....	134
3. Angket .....	135
4. Tes .....	137
E. Teknik Analisis Data .....	138
1. Analisis Deskriptif Kualitatif .....	138
2. Analisis Deskriptif Kuantitatif .....	138
<b>BAB IV</b> .....	140
<b>Hasil Pengembangan</b> .....	140
A. Penyajian Data Uji Coba .....	140
1. Hasil Penilaian dan Tanggapan Ahli Materi .....	140
2. Hasil Penilaian dan Tanggapan Ahli Media .....	142
3. Hasil Uji Coba Perorangan .....	144
4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	146
5. Hasil Uji Coba Lapangan .....	148
6. Hasil Uji Efektifitas Produk .....	150
B. Analisis Data .....	152
1. Analisis Data dan Penilaian Ahli Materi .....	152
2. Analisis Data dan Penilaian Ahli Media .....	153
3. Analisis Data Uji Perorangan .....	155
4. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil .....	156
5. Analisis Data Uji Coba Lapangan .....	158
6. Analisis Data Hasil Uji Efektifitas Produk .....	159
C. Revisi Produk .....	
1. Revisi I .....	162
2. Revisi II .....	163
<b>BAB V</b> .....	165
<b>Pembahasan</b> .....	165

A. Desain Multimedia .....	165
B. Karakteristik Multimedia Pembelajaran PAI.....	167
C. Kesesuaian Produk Multimedia Pembelajaran .....	170
D. Efektivitas Multimedia Pembelajaran PAI.....	173
<b>BAB VI</b> .....	176
<b>Kajian dan Saran</b> .....	176
A. Kajian Produk.....	176
B. Kesimpulan.....	179
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	
1. Saran Pemanfaatan .....	180
2. Diseminasi Produk Multimedia.....	181
3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	181
<b>Daftar Pustaka</b> .....	183

## DAFTAR TABEL

### Tabel

1.0 Orisinilitas Penelitian .....	28
3.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar .....	96
3.2 SK-KD Kelas II Sekolah Dasar.....	98
3.3 Nilai <i>Pretest</i> .....	100
3.4 SK-KD Asmaul Husna.....	104
3.5 Hirarki Pengetahuan.....	106
3.6 Indikator Pencapaian Pembelajaran .....	107
3.7 Penggunaan Metode dan Media .....	111
3.2.1 Kriteria Pengisian Angket .....	136
3.2.2 Kriteria Penilaian Produk.....	137
4.1 Penilaian Ahli Materi .....	141
4.2 Penilaian Ahli Media.....	143
4.3 Penilaian Uji Perorangan.....	145
4.4 Penilaian Uji Kelompok Kecil .....	147
4.5 Penilaian Uji Lapangan .....	149
4.6 Nilai Pretes dan Postes .....	150
4.8 Revisi Tahap I .....	162
4.9 Revisi Tahap II.....	163

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

1.0 Prosedur Pengembangan ASSURE.....	90
1.1 Tampilan Model Inkuiri .....	124
1.2 Tampilan Ramkuman .....	125
2.0 Tampilan Jenis Game.....	125
3.1 Tampilan Game Memasangkan Arti .....	126
3.2 Tampilan Game Tebak Balon .....	127
3.3 Tampilan Game Tebak Gambar.....	128
4.0 Permodelan.....	128
5.0 Refleksi .....	129
4.1 Diagram Penilaian Ahli Materi .....	153
4.2 Diagram Penilaian Ahli Media.....	154
4.3 Diagram Uji Coba Perorangan .....	156
4.4 Diagram Uji Coba Kelompok Kecil.....	157
4.5 Diagram Uji Coba Lapangan .....	159
4.7 Uji Paired Sample T Test .....	160

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan atas segala limpahan rahmad dan bimbingan Allah SWT, tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran PAI berbasis Konstruktivistik untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Di SDN Sidomulyo 02 Batu”, dapat terselesaikan dengan baik, semoga ada guna dan manfaatnya. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw, yang telah membimbing manusia kearah jalan kebenaran dan kebaikan.

Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan tesis ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya dengan ucapan jazakumullah ahsanu jaza' khususnya kepada :

1. Rektor UIN Malang, Bapak Prof.Dr.H. Mujia Raharjo dan Para pembantu Rektor. Direktur Pasca Sarjana UIN Batu, Bapak Prof.Dr.H. Mulyadi.,M.Pd.I atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
2. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Bapak Dr. Ahmad Fatah Yasin,M.Ag atas motivasi, koreksi dan kemudahan-kemudahan pelayanan selama studi.
3. Dosen Pembimbing I, Dr.Hj.Sutiah.M.Pd atas bimbingan, saran, kritik, dan koreksinya dalam penulisan tesis.
4. Dosen Pembimbing II, Dr.Samsul Susilawati,M.Pd atas bimbingan, saran, kritik, dan koreksinya dalam penulisan tesis.
5. Semua staff pengajar atau dosen dan semua staff TU Sekolah Pasca Sarjana UIN Batu yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan wawasan keilmuan dan kemudahan-kemudahan selama menyelesaikan studi.
6. Semua keluarga SDN Sidomulyo 02 Batu khususnya kepada sekolah Ibu Etik Kusmiati,S.Pd, serta semua dewan guru yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk dapat melakukan penelitian ini.

7. Kepada Bapak Saiful Amin, M.Pd selaku validator ahli media yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan penilaian dan masukan-masukan yang sangat bermanfaat bagi penelitian pengembangan ini.
8. Kepada Bapak Ernaz Siswanto, M.Pd selaku validator ahli isi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan penilaian dan masukan-masukan yang sangat bermanfaat bagi penelitian pengembangan ini.
9. Kedua orang tua, ayahanda Bapak Suprani dan Ibunda Ibu Tarmi, yang tiada henti-hentinya memberikan motivasi, bantuan materiil, dan doa sehingga menjadi dorongan yang kuat dalam menyelesaikan studi, semoga menjadi amal yang diterima di sisi Allah SWT. Aamiin
10. Istri tercinta, Shovi U. Isnaini yang selalu memberikan dorongan, perhatian dan pengertian selama studi.

Batu, 07 Juni 2017

Penulis,

Suliswanto

## ABSTRAK

**Suliswanto.2017.** *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pai Berbasis Konstruktivistik untuk meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Di Sdn Sidomulyo 02 Batu*, Tesis, Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, pembimbing(1) Dr.Hj.Sutiah,M.Pd, (2) Dr.Samsul Susilowati,M.Pd.

Kunci : Pembelajaran, konstruktivistik, multimedia

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran pada materi Asmaul Husna pada jenjang kelas II sekolah dasar di SDN Sidomulyo 02 Batu. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan pendekatan ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino dkk, dengan langkah-langkah yang meliputi; (1) identifikasi karakteristik peserta didik, (2) penetapan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan metode, media, dan bahan pelajaran, (4) menggunakan materi dan media pembelajaran, (5) melibatkan siswa dalam pembelajaran, (6) serta evaluasi dan revisi.

Langkah validasi multimedia pembelajaran PAI mengadopsi model evaluasi formatif Dick and Carey yang meliputi empat tahapan yaitu: evaluasi ahli materi, evaluasi ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, dan deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik (Uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari aspek materi adalah sangat sesuai dengan persentase sebesar 83,57%. Validasi multimedia pembelajaran interaktif ditinjau dari aspek ahli media adalah sangat baik, dengan nilai persentase sebesar 85,92 %. Hasil pengujian perorangan adalah sangat baik dengan persentase sebesar 86,76%, hasil uji coba kelompok kecil sangat baik dengan nilai sebesar 85,66%, dan hasil uji lapangan adalah sangat baik dengan persentase sebesar 85,25%.

Hasil Uji-t menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 kurang dari nilai signifikasi yang ditetapkan yaitu 0,05. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, antara sebelum belajar menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna. Hasil pencapaian standar ketuntasan minimal pada saat pre-test dinyatakan tuntas sebanyak 10 anak atau sebesar 37,04 % dan tidak tuntas sebanyak 17 anak atau sebesar 62,96 %. Hasil pencapaian ketuntasan belajar pada saat post-test sebanyak 24 anak atau sebesar 88,89% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 3 orang atau sebesar 11,11%.

## ABSTRACT

The purpose of the paper is developing a multimedia product material *Asmaul Husna* learning in second grade SDN Sidomulyo 02 Batu. This kind of research is research development. The procedure to developing multimedia is using instructional approach ASSURE that developed by Sharon Smaldino et al. Below are the steps: (1) analyzing learner characteristics, (2) stating learning objectives, (3) selecting methods, media, and material, (4) utilizing material, (5) requiring learner participation, (6) evaluating and revising.

These are the step to validate the multimedia learning model that adopting formative evaluation model Dick and Carey which includes four stages. They are evaluation from materials expert, evaluation from media expert, testing of individual, testing of small group, and field testing. The number of respondents who review the teaching materials is a person of material experts, a person of media expert, three learners in the individual test, six students in a small group test and twenty seven students in field test.

The data analysis technique is using descriptive analysis of qualitative and quantitative descriptive, and analytical statistic (t-test). The results showed that the validation of multimedia interactive learning from the aspect of the material is very suitable with a percentage of 83.57%. Validation multimedia interactive learning from the aspect of media experts is very good, with a percentage of 85.92%. Individual test result is very good with a percentage of 86.76%, a small group of test results is very good with a value of 85.66%, and the result of the field test was very good with a percentage of 85.25%.

T-test results showed that the significance obtained is 0,000 less than the value specified significant is 0.05. It means that there is a significant difference to the learning outcomes of students, between before learning using multimedia learning *Asmaul Husna* and after learning using multimedia learning *Asmaul Husna*. The results of standard minimum achievement in pre-test otherwise has completed as many as 10 children, or by 37.04% and did not complete as many as 17 children, or by 62.96%. The results of learning achievement completed in post-test as many as 24 children, or by 88.89% and the learners who have not completed as many as 3 people or by 11.11%.

## تَطْوِيرُ الْوَسَائِطِ الْمُتَعَدِّدَةِ فِي التَّعَلُّمِ الرَّبِّيَّةِ الْإِسْلَامِيِّ الْقَائِمِ عَلَى الْبِنَائِيَّةِ لِتَحْسِينِ التَّعَلُّمِ التَّلَامِيذِ فِي مَدْرَسَةِ الْإِبْتِدَائِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ سِيدُوْمُولِيُو 2 بَاتُو

يَهْدَفُ هَذَا الْبَحْثُ إِلَى تَطْوِيرِ مُنْتَجَاتِ التَّعَلُّمِ الْوَسَائِطِ الْمُتَعَدِّدَةِ فِي الْمَادَّةِ الْأَسْمَاءِ الْحُسْنَى فِي الْفَصْلِ الثَّانِي مِنَ الْمَدْرَسَةِ الْإِبْتِدَائِيَّةِ الْحُكُومِيَّةِ سِيدُوْمُولِيُو 2 بَاتُو. نَوْعٌ مِنَ الْبُحُوثِ هِيَ تَطْوِيرُ إِجْرَاءِ الْوَسَائِطِ الْمُتَعَدِّدَةِ بِالنَّهْجِ ASSURE مِنْ شَارُونِ سِيمَالِدِينُو وَعَبْرِهِ. الْخُطْوَةُ مِنْ خُطَوَاتِهَا هِيَ : (1) خَصَائِصُ الْهُويَّةِ التَّلَامِيذِ (2) تَحْدِيدُ أَهْدَافِ التَّعَلُّمِ (3) إِخْتِيَارُ الطَّرِيقَةِ، وَسَائِلِ الْإِعْلَامِ، وَالْمَادَّةِ (4) اسْتِعْمَالُ الْمَادَّةِ وَالْوَسَائِلِ التَّعْلِيمِيَّةِ (5) يُشَارِكُ التَّلَامِيذُ فِي التَّعَلُّمِ (6) تَقْيِيمٌ وَ تَنْفِيحٌ

خُطْوَةُ التَّحْقِيقِ مِنَ الْوَسَائِطِ الْمُتَعَدِّدَةِ فِي التَّعَلُّمِ الرَّبِّيَّةِ الْإِسْلَامِيِّ مَأْخُودٌ مِنَ التَّقْيِيمِ الْمُتَكُونِ دِكْ وَ جَارِي اللَّي يَتَكُونُ مِنَ الْخُطْوَةِ الْآتِيَةِ : تَقْيِيمُ خَيْرِ الْمَادَّةِ، تَقْيِيمُ خَيْرِ الْوَسَائِلِ الْإِعْلَامِ، إِخْتِيَارُ الْفَرْدِ، إِخْتِيَارُ الْفَرْقَةِ، وَ إِخْتِيَارُ الْعَامِ. كُلُّهُمْ بِالْمُسْتَطْلِعِينَ خَيْرٍ وَاحِدٍ فِي الْمَادَّةِ، خَيْرٍ وَاحِدٍ فِي الْوَسَائِلِ الْإِعْلَامِ، ثَلَاثُ التَّلَامِيذِ فِي إِخْتِيَارِ الْفَرْدِ، وَسِتُّ التَّلَامِيذِ فِي إِخْتِيَارِ الْفَرْقَةِ، سَبْعٌ وَعَشْرِينَ التَّلَامِيذِ فِي إِخْتِيَارِ الْعَامِ.

طَرِيقَةُ تَحْلِيلِ الدَّلَائِلِ بَوْصْفِي نَوْعِي وَكَمِّي وَتَحْلِيلُ الْإِحْصَائِيِّ Uji-T . حَصَلَ الْبَحْثُ يَدُلُّ أَنَّ التَّحْقِيقَ مِنَ الْوَسَائِطِ الْمُتَعَدِّدَةِ مِنْ جِهَةِ الْمَادَّةِ مُوَافِقٌ 83,57%. تَحَقَّقَ الْوَسَائِطِ الْمُتَعَدِّدَةِ مِنْ جِهَةِ خَيْرِ الْوَسَائِلِ الْإِعْلَامِ أَحْسَنُ بِقِيَمَةِ 85,92%. نَتِيْجَةُ الْإِخْتِيَارِ الْفَرْدِ أَحْسَنُ بِقِيَمَةِ 86,76%. نَتِيْجَةُ الْإِخْتِيَارِ الْفَرْقَةِ 85,66%. وَنَتِيْجَةُ الْإِخْتِيَارِ الْعَامِ 85,25%.

نَتِيْجَةُ Uji-T يَدُلُّ أَنَّ أَهْمِيَّةَ الْإِكْتِسَابِ 0,000 أَصْغَرَ مِنْ أَهْمِيَّةِ الثُّبُوتِ 0,05. هَذَا الْمَعْنَى يُفَرِّقُ نَتِيْجَةَ التَّلَامِيذِ قَبْلَ وَبَعْدَ اسْتِعْمَالِ الْوَسَائِلِ الْمُتَعَدِّدَةِ فِي الْمَادَّةِ الْأَسْمَاءِ الْحُسْنَى. نَتِيْجَةُ التَّلَامِيذِ عَلَى الْحَدِّ الْأَدْنَى قَبْلَ التَّعَلُّمِ 10 التَّلَامِيذِ (37, 04%). وَنَتِيْجَةُ التَّلَامِيذِ تَحْتَ الْحَدِّ الْأَدْنَى قَبْلَ التَّعَلُّمِ 17 التَّلَامِيذِ (62,96%). نَتِيْجَةُ التَّلَامِيذِ عَلَى الْحَدِّ الْأَدْنَى بَعْدَ التَّعَلُّمِ 24 التَّلَامِيذِ (88,89%) وَنَتِيْجَةُ التَّلَامِيذِ تَحْتَ الْحَدِّ الْأَدْنَى بَعْدَ التَّعَلُّمِ 3 التَّلَامِيذِ (11,11%).

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran pada merupakan bentuk komunikasi dua arah antara guru sebagai pengantar pesan dengan peserta didik sebagai penerima pesan. Dalam proses ini pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru merupakan simbol komunikasi yang harus diterjemahkan ulang dan dipahami oleh peserta didik sehingga dapat diterima sebagai kesatuan informasi yang utuh. Pembelajaran PAI secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam rangka mencapai standar yang telah ditentukan. Secara terperinci materi PAI juga terdiri dari pengetahuan yang bersifat fakta, konsep, maupun prosedur<sup>1</sup>.

Pembelajaran PAI di sekolah tidak jarang disampaikan oleh guru melalui komunikasi yang bersifat verbal dan cenderung bersifat abstrak. Kondisi tersebut, pada akhirnya menimbulkan permasalahan terhadap peserta didik dalam memahami pesan yang disampaikan oleh guru. Ditinjau dari aspek perkembangan peserta didik, pada tahapan usia sekolah dasar (7-12 tahun) adalah usia dimana peserta didik telah mencapai tahap operasional kongkrit, tahap dimana peserta

---

<sup>1</sup> Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, (Bandung: PT.Refika Aditama,2014),hlm263,

didik dapat memahami sesuatu yang bersifat nyata<sup>2</sup>. Berdasarkan hal ini, maka pembelajaran PAI juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik, agar pembelajaran dapat diserap secara maksimal.

Pembelajaran yang hanya dilakukan secara verbal serta abstrak terkadang sulit dipahami peserta didik, sehingga untuk menyampaikannya membutuhkan media yang sesuai, baik dari segi materi maupun karakteristik peserta didik. Pembelajaran PAI bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi peserta didik yang tidak terpaku kepada aspek kognitif semata, namun mencakup aspek afektif maupun psikomotorik. Melihat tujuan pendidikan tersebut, maka pembelajaran PAI harus dapat melibatkan berbagai pengalaman peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut pandangan psikologi belajar dijelaskan bahwa semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar, maka semakin mudah peserta didik tersebut mencapai tujuan pembelajaran<sup>3</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi antara peserta didik dengan guru, memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar. Interaksi tersebut akan menjadi efektif apabila dibantu media yang tepat dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara, dalam menyampaikan pesan pembelajaran, yang membuat peserta didik menjadi mudah dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun pengalaman belajar.

---

<sup>2</sup> Pigaet dalam Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 105

<sup>3</sup> Benny A. Pribadi. *Model ASSURE untuk Mendesai Pembelajaran Sukses*. ( Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2011), hal 101

Media berfungsi sebagai pembawa informasi dari guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Lentz<sup>4</sup> dalam Azhar menjelaskan bahwa terdapat beberapa fungsi utama media dalam pembelajaran, diantaranya adalah (1) fungsi *atensi*, yaitu media merupakan inti yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran, (2) fungsi *afektif*, yaitu media dapat menarik peserta didik dalam belajar atau membaca, (3) fungsi *kogitif*, media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami, mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar; (4) fungsi *kompensatoris*, yaitu media pembelajaran mampu membantu peserta didik dalam mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali.

Sedangkan menurut Gerlach & Ely dalam I Wayan Santyasa penggunaan media pembelajaran memiliki tiga kelebihan diantaranya adalah ; (1) memiliki kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, yang kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya; (2) kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan sesuai keperluan; (3) kemampuan *distributive*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup>Azhar Arsyad. *Media Belajar*. (Jakarta:PT.Rajagrafindo Persada,2009).hal 17

<sup>5</sup> I Wayan Santyasa. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-guru SMA Negeri Banjar Angkan pada tanggal 10 Januari 2007 di Bnajar Angkang Klungkung.

Levie dalam Azhar dalam penelitiannya menjelaskan bahwa belajar melalui stimulus verbal maupun visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik seperti mengingat atau menghubungkan suatu konsep-konsep tertentu dalam proses pembelajaran<sup>6</sup>. Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, peran media dalam pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan bias berlangsung secara optimal.

Uraian di atas mengisyaratkan bahwa penggunaan berbagai literatur media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Seriiing dengan hal tersebut, dalam praktiknya penggunaan variasi media pembelajaran dirasakan masih kurang maksimal di beberapa sekolah. Hasil observasi lapangan, dapat diidentifikasi bahwa terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran PAI di SDN Sidomulyo 02. Masalah tersebut antara lain adalah penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku bahan ajar dan buku lembar kerja siswa atau lebih dikenal dengan LKS.

Penggunaan media ajar yang terfokus kepada LKS dikarenakan kurang tersedianya buku penunjang yang tersedia di sekolah. Penggunaan media bahan ajar ini juga berpengaruh kepada metode yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang cenderung menggunakan metode ceramah.

---

<sup>6</sup> I Wayan Santyasa, hlm. 9

Lebih lanjut permasalahan yang dialami oleh guru dalam kegiatan pembelajaran PAI adalah terkendala dalam memperoleh materi penunjang berbasis video pembelajaran yang sesuai dengan konteks materi. Metode non ceramah juga sering digunakan oleh guru ketika menyampaikan materi yang bersifat prosedur, sebagaimana materi shalat, ataupun thaharah. Kondisi demikian tentunya juga berdampak kepada pembelajaran yang didominasi oleh hal-hal yang bersifat abstrak, jika guru hanya terpaku kepada metode ceramah semata.

Permasalahan lain yang muncul dalam proses pembelajaran pada kelas II SDN Sidomulyo 02 ini adalah kondisi peserta didik yang sangat beragam, dan cenderung memiliki daya konsentrasi yang relative singkat. Berdasarkan hasil wawancara kepada Evi Adi selaku guru kelas juga dijelaskan bahwa rata-rata peserta didik dapat berkonsentrasi cukup baik selama 15 menit pertama dalam proses pembelajaran<sup>7</sup>. Pada pembelajaran yang berlangsung cukup lama, kondisi kelas menjadi kurang kondusif dan cenderung ramai. Peserta didik dalam kurun waktu lebih dari 15 menit, cenderung lebih aktif bergerak dan bermain. Terkait dengan kondisi di atas, sebenarnya guru telah melakukan berbagai variasi pembelajaran dengan menggunakan metode praktik atau bermain peran, namun kendala yang muncul adalah peserta didik kurang berpartisipasi aktif dan cenderung pasif.

Sejalan dengan kondisi tersebut, permasalahan yang dialami dalam pembelajaran PAI di SDN Sidomulyo 02 ini adalah kurang tersedianya berbagai alternatif sumber dan bahan belajar selain LKS maupun buku penunjang

---

<sup>7</sup> Evi Adi Trisulawati, *wawancara* (20 Juli 2016).

pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap penerapan variasi metode dan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran di kelas, demikian halnya dengan pembelajaran Asmaul Husna. Materi pembelajaran Asmaul Husna dapat dikategorikan ke dalam salah satu materi bersifat fakta, prinsip ataupun konsep. Materi dengan karakteristik fakta adalah segala sesuatu yang berwujud kenyataan dan kebenaran, peristiwa, sejarah atau lambang-lambang tertentu, sedangkan materi konsep merupakan kategori yang digunakan untuk mengelompokkan gagasan, peristiwa atau objek yang hampir serupa<sup>8</sup>. Sedangkan materi dengan tipe prinsip adalah

Belajar suatu konsep berkaitan dengan upaya untuk membuat perbedaan atau tentang klasifikasi. Pembelajaran Asmaul Husna merupakan salah satu materi yang bersifat abstrak, sehingga pembelajaran tidak maksimal jika disampaikan melalui metode ceramah semata. Pembelajaran Asmaul Husna bukan hanya terfokus kepada konsep pengetahuan semata, melainkan juga terdapat pembelajaran yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari melalui berbagai penerapan.

Pembelajaran Asmaul Husna akan lebih mudah untuk dimaknai oleh peserta didik jika proses pembelajaran tersebut disampaikan melalui berbagai metode dan media. Dengan memperhatikan usia peserta didik yang membutuhkan stimulus kongkrit dalam pembelajaran, maka inovasi dalam pembelajaran harus dilakukan. Materi Asmaul Husna merupakan sesuatu yang bersifat konsep dan

---

<sup>8</sup> Benny A. Pribadi. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. (Jakarta: Dian Rakyat.2011), hlm 107

fakta, sehingga dibutuhkan pula suatu bentuk media yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memahami konsep-konsep tersebut. Salah satunya adalah melalui media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan karakteristik materi Asmaul Husna, pembelajaran berbasis konstruktivistik merupakan salah satu cara yang dirasakan sesuai dengan materi tersebut. Dalam pandangan teori konstruktivistik, belajar merupakan sebuah proses untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata di lapangan. Artinya peserta didik akan lebih cepat memiliki pengetahuan jika pengetahuan tersebut dibangun atas dasar realita yang ada dalam lingkungan peserta didik<sup>9</sup>. Menurut Pigaet<sup>10</sup> perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana peserta didik secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman dan interaksi-interaksi mereka dengan lingkungan sekitar. Semakin aktif peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan tersebut, maka semakin banyak pula pengetahuan yang diserap<sup>11</sup>.

Sebagai salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran Asmaul Husna, yaitu peserta didik dapat menghayati dan meneladani sifat-sifat Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari ini, maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi itu pula, salah satunya dengan menggunakan pendekatan konstruktivistik. Pandangan konstruktivistik menyatakan bahwa belajar adalah proses untuk membangun pengetahuan melalui

---

<sup>9</sup> M.Saekhan Muchith, *Pembelajaran Kontekstual*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), hlm 71

<sup>10</sup> Trianto, *Mendesain Pembelajaran Kontekstual*, (Jakarta: Pustaka Publisher, 2008), hlm 40

<sup>11</sup> Trianto, hlm. 44

pengalaman di lapangan<sup>12</sup>. Konsekuensi dari pembelajaran ini adalah pembelajaran harus mampu untuk memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka untuk dapat mengakomodasi pembelajaran berbasis konstruktivistik adalah melalui variasi multimedia pembelajaran PAI. Multimedia dipilih karena mampu untuk menampilkan perpaduan teks, animasi, audio, maupun video yang dapat didesain sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini tentunya berbeda dengan penggunaan media buku teks pelajaran, yang hanya dapat mengakomodir beberapa gaya belajar peserta didik. Untuk dapat mengakomodir berbagai kebutuhan peserta didik usia sekolah dasar dalam pembelajaran PAI khususnya pada materi Asmaul Husna ini, multimedia pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang dirasakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Pembelajaran Asmaul Husna yang bersifat abstrak dapat dimanipulasi dan disajikan dalam bentuk multimedia pembelajaran, sehingga kesan abstrak dalam pembelajaran dapat diminimalisir.

Multimedia pembelajaran juga dapat menampilkan materi-materi yang secara langsung tidak dapat dihadirkan dalam situasi kelas, sehingga dalam hal ini peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Berdasarkan kerucut pengamatan Dale<sup>13</sup> juga dijelaskan bahwa semakin kompleks suatu media pembelajaran melibatkan berbagai panca indra, maka semakin tinggi pula persentase daya serap peserta didik terhadap

---

<sup>12</sup> Saekhan Muchith, *Pembelajaran Kontekstual*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), hlm 71

<sup>13</sup> Azhar Arsyad. *Media Belajar*. (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2009), hlm, 15

pesan yang disampaikan. Penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar dapat memungkinkan peserta didik untuk lebih kritis, memperoleh banyak informasi, dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Perkembangan dalam teknologi multimedia menjadi sebuah peluang besar dalam merubah cara belajar, cara memperoleh informasi, serta cara menyesuaikan setiap informasi.

Secara tidak langsung dengan semakin berkembangnya arus teknologi dan informasi seperti pada saat ini, guru dituntut untuk dapat meningkatkan berbagai kompetensi dalam penguasaan teknologi, sebagai salah satu langkah meningkatkan keprofesionalan serta mutu pembelajaran. Sebagai mana tertera dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 pasal 20 ayat 2 yang menyatakan bahwa dalam melaksanakan tugas keprofesionalan guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni<sup>14</sup>.

Multimedia pembelajaran menyediakan berbagai peluang kepada peserta didik maupun guru untuk mengaplikasikan berbagai teknik pengajaran dan peserta didik juga diberi kesempatan untuk memegang kendali untuk satu sesi pembelajaran. Peserta didik juga berpeluang untuk dapat membentuk pengetahuan berdasarkan kebutuhan masing-masing serta mengalami suasana pembelajaran yang lebih menarik. Melalui multimedia, sumber referensi dan informasi yang digunakan tidak terbatas kepada buku teks pelajaran semata.

---

<sup>14</sup> Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 pasal 20 ayat 2

Penelitian yang dilakukan oleh Van Scoter & Ellis juga menjelaskan *compelling evidence that computer use can have major, positive impact on children's social, emotional, language, and cognitive development*<sup>15</sup>. Van Scoter & Ellis menjelaskan bahwa penggunaan multimedia atau perangkat komputer memiliki dampak positif terhadap sisi sosial, emosional, bahasa, maupun pengetahuan peserta didik. Senada dengan hal tersebut Bergen dalam Karen juga menjelaskan *the full potential of technology's tools is only realized, when they are used effectively and in ways that connect meaningfully to the ongoing curriculum of the classroom and support creativity and critical thinking*<sup>16</sup>. Pembelajaran dengan menggunakan bantuan teknologi yang digunakan secara efektif serta dapat menghadirkan pembelajaran bermakna di dalam kelas maka dapat menumbuhkan kreativitas dan cara berfikir yang lebih kritis bagi peserta didik.

Seiring dengan penjelasan di atas, kualitas pembelajaran PAI pada sekolah dasar semakin perlu untuk ditingkatkan, dimana pada saat ini tumbuh kembang peserta didik mengalami fase yang paling tepat untuk ditanamkan fondasi keagamaan yang kuat, melalui pembelajaran PAI. Peningkatan kualitas PAI dari sisi afektif dan psikomotorik peserta didik juga merupakan target penting dalam pembelajaran. Ranah afektif berupa penghayatan dan ranah psikomotorik

---

<sup>15</sup> Karen L. Murphy. *Meaningful Connection: Using Technology in Primary Classrooms*, International Journal of Information and Education Technology, Vol. 2 No. 5 October 2012

<sup>16</sup> .Karel L. Murphy, hlm 2

sebagai pengalaman merupakan salah satu tujuan terselenggarakannya pembelajaran PAI<sup>17</sup>.

Dengan mengacu kepada hal di atas, untuk mencapai tujuan pembelajaran dari ranah afektif maupun psikomotorik maka pembelajaran PAI juga harus melibatkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman secara langsung. Dalam padangan konstruktivistik belajar merupakan proses untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata di lapangan<sup>18</sup>. Pengertian tersebut mengandung makna bahwasanya peserta didik akan lebih cepat memiliki pengetahuan jika pengetahuan itu dibangun atas dasar realitas yang ada di dalam masyarakat. Penekanan pada pendekatan ini tidak semata mengarah kepada ranah kognitif, namun lebih mengutamakan proses untuk menemukan informasi yang dibangun atas pengalaman nyata. Mengacu pada hal ini, maka penggunaan media berbasis komputer yang dalam hal ini adalah multimedia pembelajaran merupakan salah satu tuntutan bagi guru professional.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI memungkinkan guru untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berdasarkan pendekatan konstruktivistik. Dimana dalam multimedia ini, pengembang dapat mendesain materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak mejadi lebih kongkrit sesuai dengan perkembangan peserta didik. Kelebihan lain dari multimedia pembelajaran

---

<sup>17</sup> Dalam Silabus Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dijelaskan tentang tujuan pendidikan Islam adalah untuk menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian, pembinaan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, serta pembiasaan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi muslim yang terus berkembang iman dan ketaqwaanya kepada Allah SWT.

<sup>18</sup> Saekhan Muchin, *Pembelajaran Konstektual*, (Semarang: Sagha Grafika.2008), hlm71

adalah media pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam menyusun pengetahuannya.

Pengalaman nyata yang dialami oleh peserta didik yang disimulasikan dalam multimedia pembelajaran juga dapat diterapkan melalui pengembangan multimedia pembelajaran ini. Peserta didik diberikan stimulus melalui multimedia pembelajaran PAI untuk dapat menemukan makna tentang hal-hal yang dipelajarinya tersebut, dan pada tahapan akhir peserta didik dapat menemukan pengalaman kongkrit dan bermakna baik secara kontekstual maupun secara konstruktif untuk membangun pengetahuannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan suatu produk multimedia pembelajaran PAI dengan pendekatan konstruktivistik. Berdasarkan hal ini pula, peneliti mengambil judul penelitian **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran PAI Berbasis Konstruktivistik untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Di SDN Sidomulyo 02 Batu”**. Permasalahan yang menjadi fokus penelitian adalah cara mengembangkan multimedia PAI yang dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan yang dibentuk melalui pengalaman nyata.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian pengembangan ini dianggap penting karena diharapkan dapat : (1) memudahkan peserta didik dalam belajar, (2) mendorong peserta didik untuk lebih aktif serta dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka berdasarkan kepada pengalaman belajar, (3) meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan,(4)

merangsang aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik melalui multimedia pembelajaran PAI yang lebih komunikatif, (5) mengembangkan multimedia yang berlandaskan kepada pendekatan konstruktivistik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana cara mendesain multimedia pembelajaran PAI berbasis konstruktivistik bagi pembelajaran anak sekolah dasar ?
2. Bagaimana karakteristik multimedia PAI yang dibuat ?
3. Bagaimana efektifitas multimedia pembelajaran PAI berbasis konstruktivistik jika diterapkan dalam pembelajaran?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan produk multimedia pembelajaran PAI berbasis konstruktivistik yang sesuai dengan perkembangan peserta didik jenjang sekolah dasar.
2. Mengetahui karakteristik multimedia pembelajaran PAI berbasis konstruktivistik bagi peserta didik di jenjang sekolah dasar
3. Mengetahui efektifitas multimedia pembelajaran PAI berbasis konstruktivistik jika diterapkan dalam pembelajaran.

#### D. Spesifikasi Produk

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa *software* CD pembelajaran PAI pada materi pembelajaran Asmaul Husna untuk kelas II sekolah dasar. Secara umum *software* CD pembelajaran PAI ini terdiri dari beberapa bagian yang meliputi :

1. Bagian Cover CD media pembelajaran yang terdiri dari :
  - a. Cover depan yang bertuliskan Multimedia Pembelajaran Asmaul Husna untuk Kelas II Sekolah Dasar
  - b. Logo Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
  - c. Cover belakang yang berisi tentang informasi isi CD multimedia pembelajaran Asmaul Husna kelas II
2. Bagian Isi Multimedia Pembelajaran Asmaul Husna yang terdiri dari :
  - a. Halaman pembuka berisi intro pengenalan multimedia Asmaul Husna
  - b. Bagian kedua adalah hadis tentang keutamaan menuntut ilmu. Hadis ini dimaksudkan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik untuk selalu rajin belajar.
  - c. Halaman menu, merupakan bagian yang menampilkan materi lima Asmaul Husna yang diawali dengan audio visual pengertian Asmaul Husna
  - d. Materi pembelajaran, dimana pengguna dapat memilih materi-materi pembelajaran PAI dengan materi pembelajaran lima Asmaul Husna. Pada bagian ini masing-masing materi pembelajaran Asmaul Husna dilengkapi dengan contoh-contoh perilaku meneladani sifat Asmaul Husna dalam

kehidupan sehari-hari, beserta ayat-ayat Al-Qur'an terkait dengan materi tersebut.

- e. Game atau permainan yang telah disesuaikan antara segi perkembangan peserta didik dengan materi pembelajaran Asmaul Husna pada jenjang kelas II sekolah dasar. Game pada bagian ini terdiri dari 3 bagian antara lain : (1) memasangkan arti Asmaul Husna, (2) analisis sederhana lima Asmaul Husna beserta artinya, serta (3) game analisis sederhana tentang perilaku keteladanan Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari.

## **E. Manfaat Penelitian Pengembangan**

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat secara teori penelitian ini adalah memberikan sumbangan pemikiran, terkait dengan penerapan teori konstruktivistik dalam pendesainan multimedia pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi atau masukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan multimedia pembelajaran, serta menambah kajian ilmu pengetahuan terkait dengan pengembangan media pembelajaran.

### **2. Manfaat Secara Praktis**

Manfaat praktis penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran PAI dengan pendekatan konstruktivistik ini adalah :

- a. Dapat menghasilkan produk multimedia pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

- b. Bagi peserta didik jenjang kelas II, multimedia ini dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi Asmaul Husna dengan cara yang lebih menarik, karena multimedia ini mengkombinasikan berbagai kebutuhan gaya belajar peserta didik yang mencakup audio, visual, maupun kinestetik yang dipadukan melalui animasi gerak, sehingga diharapkan dapat menjadi stimulus bagi peserta didik dalam belajar.
- c. Bagi guru, pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternative media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga diharapkan pengetahuan yang diperoleh peserta didik tidak hanya mengacu kepada ranah pengetahuan namun juga pada ranah afektif maupun ranah psikomotorik.
- d. Bagi Program Magister PAI UIN Malik Ibrahim, pengembangan multimedia pembelajaran ini dapat dijadikan bahan kajian dan pengembangan lebih lanjut untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat menarik, efektif dan efisien.
- e. Bagi pengembang, sebagai sumbangsih terhadap khasanah ilmu pengetahuan yang dapat dikembangkan lebih jauh sebagai khlayak pemerhati pendidikan.

#### **F. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki beberapa asumsi yang meliputi :

1. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dalam belajar, karena

peserta didik dapat menangkap pesan yang lebih kongkrit terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Multimedia pembelajaran PAI ini dikembangkan berdasarkan animasi grafis, diasumsikan dapat merangsang peserta didik dalam menangkap pesan nyata berdasarkan pengalaman peserta didik, sehingga aspek yang dikembangkan tidak terbatas kepada aspek kognitif namun juga melibatkan aspek afektif maupun psikomotorik.
3. Multimedia pembelajaran PAI ini dilengkapi dengan contoh-contoh materi melalui animasi grafis, diasumsikan peserta didik dapat memahami pesan pembelajaran melalui contoh-contoh kongkrit yang ada dalam animasi tersebut.
4. Multimedia pembelajaran PAI dilengkapi dengan latihan-latihan dalam bentuk game yang diasumsikan dapat menarik peserta didik dalam merangsang aktifitas berfikir terkait dengan materi pembelajaran yang telah dikemas dalam multimedia pembelajaran PAI ini.

#### **G. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki keterbatasan yang harus dipahami. Keterbatasan tersebut antara lain :

1. Pengembangan ini hanya berdasarkan pada kebutuhan belajar pada jenjang sekolah dasar kelas II, sehingga multimedia ini tidak sesuai jika digunakan pada jenjang kelas yang lebih tinggi dikarenakan materi pembelajaran telah didesain sesuai dengan karakteristik kelas II sekolah dasar.

2. Multimedia pembelajaran harus menggunakan perangkat pendukung *hardware* berupa komputer, audio serta perangkat keras lain sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, secara maksimal.
3. Multimedia pembelajaran membutuhkan spesifikasi untuk computer yang memadai.
4. Kerusakan pada system *hardware* menyebabkan multimedia pembelajaran tidak dapat digunakan secara maksimal.
5. Multimedia pembelajaran terbatas pada pokok materi tertentu sehingga terbatas bagi pembelajaran tertentu pula.

#### H. Orisinalitas Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menjadikan penelitian terdahulu sebagai sumber komparasi dan informasi-informasi faktual yang merupakan pijakan dalam pengembangan ini. Peneliti melakukan penelitian terdahulu dengan maksud untuk mengetahui dan memperjelas arah penelitian pengembangan ini. Hasil dari penelitian tersebut peneliti jabarkan sebagai berikut.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Muhammad Khairon pada tahun 2014, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Shalat Berbasis Macromedia Flash dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN Lumbangrejo Prigen Pasuruan. Rumusan masalah pada penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Muhammad Khairon ini antara lain : (1) belum adanya media pembelajaran berbasis macromedia flash yang berfokus kepada pembelajaran shalat di MTsN Prigen Pasuruan, (2) bagaimana efektifitas penerapan media pembelajaran sholat dengan menggunakan Macromedia Flash

Player dalam peningkatan motivasi belajar siswa di MTsN Prigen pasuruan. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Muhammad Khoiron bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran berbasis flash player untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN Prigen Pasuruan.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Muhammad Khoiron diadaptasi dari teori yang dikembangkan oleh Borg and Gall dengan sample penelitian adalah kelas VII MTsN Prigen Pasuruan. Hasil penelitian ini adalah CD pembelajaran sholat berbasis macromedia flash untuk kelas VII di MTsN Prigen. Hasil pengembangan produk media pembelajaran shalat ini efektif untuk digunakan pada jenjang kelas VII MTsN Prigen.

Persamaan antara pengembangan yang dilakukan oleh Muhammad Khoiron dengan pengembangan yang dilakukan peneliti antara lain (1) pengembangan menggunakan aplikasi macromedia flash 8 dan peneliti menggunakan adobe flash 6 sebagai media pengembangan multimedia pembelajaran, (2) penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menguji keefektifan media pembelajaran dalam materi PAI, serta (3) produk yang dihasilkan adalah CD pembelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya meliputi : (1) pengembangan yang dilakukan oleh Muhammad Khoiron menggunakan teori yang dikembangkan oleh Borg and Gall, sedangkan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode pengembangan yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Henich, Russell dan Michael Molenda yaitu model pengembangan ASSURE, (2) penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Muhammad Khoiron dilakukan pada jenjang kelas VII MTsN Prigen Pasuruan,

sedangkan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dilakukan pada jenjang kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu, (3) materi pokok yang dikembangkan oleh Muhammad Khoiron adalah pada materi pembelajaran shalat pada jenjang kelas VII MTsN Prigen Pasuruan, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti pada materi Asmaul Husna jenjang sekolah dasar di SDN Sidomulyo 02 Batu , serta (4) pendekatan yang digunakan dalam pengembangan multimedia yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan konstruktivistik.

Penelitian tesis yang dilakukan oleh Muhammad Khoiron Aziz pada tahun 2015 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, (2) Bagaimana hasil validasi materi dan media dalam pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam? (3) bagaimana peningkatan partisipasi siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah menggunakan media pembelajaran iteraktif berbasis Android? (4) bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah meggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Android ?

Tujuan penelitian ini meliputi (1) hasil akhir produk berupa aplikasi Android untuk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam guna meningkatkan patisipasi dan hasil belajar siswa, (2)

mengetahui kualitas aplikasi Android untuk siswa SMK Kelas X sebagai media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, (3) mengetahui peningkatan partisipasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi berbasis Android pada mata pelajaran PAI, (4) mengetahui peningkatan prestasi hasil belajar siswa setelah menggunakan Aplikasi Android sebagai media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran PAI. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Muhammad Khoirun Aziz dikembangkan berdasarkan materi pada bab iman kepada Malaikat pada kelas X SMKN 1 Bantul. Penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari Sugiono.

Dari penjabaran di atas, penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Muhammad Khoirun Aziz tersebut memiliki persamaan sebagai berikut : (1) menghasilkan produk multimedia pembelajaran PAI, (2) bertujuan untuk menguji keefektifan produk media dalam pembelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya dengan pengembangan yang dikembangkan peneliti antara lain : (1) penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diadopsi dari Sharon Smaldino, Henich, Russell dan Michael Molenda yaitu model pengembangan ASSURE, (2) hasil produk penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Muhammad Khoiron Aziz berupa *software* multimedia interaktif untuk aplikasi *smartphone* sedangkan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah CD pembelajaran multimedia interaktif, (3) Materi pembelajaran yang dikembangkan dalam multimedia berbasis android adalah pada bab iman kepada Malaikat, pada jenjang kelas X SMKN 1 Bantul, sedangkan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah pada materi pembelajaran Asmaul Husna pada kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu,

(4) penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dikembangkan berdasarkan pada pendekatan konstruktivistik.

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Materi tik Intergratif Kelas II Sekolah Dasar yang dilakukan oleh Ning Mukharomah di SDN Nguling 1 Pasuruan pada tahun 2015. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) belum adanya media pembelajaran berbasis materi tik integrative yang digunakan untuk pembelajaran PAI pada jenjang Sekolah Dasar Negeri 1 Nguling, (2) apakah penggunaan media pembelajaran berbasis macromedia flash player 8 ini dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran PAI di SDN Nguling 1 Pasuruan? Tujuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Ning Mukharomah ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis materi tik integrative pada kelas II sekolah dasar berdasarkan kurikulum 2013 dan mengembangkan produk media pembelajaran PAI yang dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran PAI di di SDN Nguling 1 Pasuruan.

Pengembangan yang dilakukan oleh Ning Mukharomah ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model pengembangan yang diadopsi dari Walter Dick and Lou Carey. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa CD media pembelajaran berbasis macromedia flash 8. Hasil analisis data dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Materi tik Intergratif ini efektif serta mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran.

Persamaan antara pengembangan yang dilakukan oleh Ning Mukharomah dengan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti antara lain (1) sama-sama mengembangkan media pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi macromedia flash, serta menghasilkan produk berupa CD pembelajaran interaktif, (2) penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menguji keefektifan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya meliputi (1) materi media pembelajaran yang dikembangkan oleh Ning Mukharomah adalah pada materi tata cara pelaksanaan shalat pada jenjang kelas II SDN Nguling 1 Pasuruan sedangkan multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah pada materi Asmaul Husna di SDN Sidomulyo 02 Batu, (2) model penelitian pengembangan yang digunakan oleh Ning Mukharomah menggunakan pendekatan yang diadopsi dari Walter Dick dan Lou Carey, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Henich, Russell dan Michael Molenda yang disebut dengan pengembangan model ASSURE, serta (3) penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti berdasarkan pada pendekatan pembelajaran konstruktivistik

Berdasarkan studi literatur pada jurnal penelitian terdahulu, peneliti juga menemukan beberapa hal terkait dengan pengembangan multimedia dalam pembelajaran, yang dapat peneliti jabarkan sebagai berikut:

Pengembangan Multimedia Interaktif Pelatihan *Service Excelent* Menggunakan Pendekatan *Story Based Learning* yang dilakukan oleh Rangga

Sanjaya<sup>19</sup>. Pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan pendekatan *story based learning*. Rumusan masalah pada pengembangan ini adalah (1) belum maksimalnya penyerapan materi pembelajaran dengan menggunakan modul dalam bentuk *text-book*, (2) apakah penggunaan multimedia berpendekatan *Story Based Learning* dapat meningkatkan ketuntasan belajar bagi peserta didik?

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran dengan pendekatan *Story Based Learning*, serta untuk menguji tingkat keefektifan produk multimedia pembelajaran. Produk yang dikembangkan menghasilkan produk akhir berupa CD Pembelajaran Interaktif, yang dikembangkan dengan aplikasi *software* Macromedia Flash 8. Dalam hal ini produk dikembangkan berdasarkan metode pengembangan yang dilakukan oleh Borg and Gall.

Berdasarkan uraian tersebut, persamaan antara pengembangan yang dilakukan oleh Rangga Sanjaya dengan peneliti adalah sebagai berikut : (1) produk hasil akhir yang dikembangkan adalah *software* multimedia pembelajaran interaktif, (2) pengujian produk dalam mendukung proses pembelajaran, serta (3) pengembangan produk yang berbasis pada *software* aplikasi *Adobe Flash*. Sedangkan perbedaan pengembangan yang dilakukan oleh Rangga Sanjaya dengan peneliti adalah : (1) pendekatan dalam mengembangkan multimedia yang dilakukan oleh Rangga Sanjaya menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino yang dikenal dengan metode pengembangan ASSURE, (2)

---

<sup>19</sup> Jurnal Informatika, Vol.III No.1 April 2016

produk akhir berupa multimedia *service excellent* dengan pendekatan *story based learning* sedangkan peneliti menggunakan pendekatan konstruktivistik pada pengembangan produk multimedia pembelajaran Asmaul Husna.

Penelitian yang dilakukan oleh Rita dan Julaga Situmorang<sup>20</sup> dengan judul penelitian Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Internet dalam Pelajaran Bahasa Inggris. Rumusan masalah yang melatarbelakangi penelitian ini adalah (1) minimnya variasi penggunaan metode dan media dalam pembelajaran bahasa Inggris di VIII SMP Chandra Kusuma Deliserdang, (2) kebutuhan peserta didik dalam pemenuhan kebutuhan belajar menggunakan variasi media yang efektif.

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Rita dan Julaga Situmorang bertujuan untuk (1) menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis internet pada mata pelajaran Bahasa Inggris, dan (2) mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis internet pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Objek penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah kelas VIII SMP Chandra Kusuma Deliserdang. Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dipadukan dengan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick and Law Carey. Hasil akhir dari pengembangan yang dilakukan oleh penelitian ini adalah produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis internet.

---

<sup>20</sup> Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol1 No 2, Desember 2014, PPs Universitas Negeri Medan

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Rita dan Julaga Situmorang ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Pemanfaatan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut (1) penelitian menghasilkan produk multimedia pembelajaran, (2) penelitian bertujuan untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran.

Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : (1) penelitian yang dilakukan oleh Rita dan Julaga Situmorang, menghasilkan multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas SMP VIII, sedangkan multimedia yang dikembangkan oleh peneliti menghasilkan multimedia pembelajaran Asmaul Husna untuk kelas II sekolah dasar , (2) multimedia yang dihasilkan oleh Rita dan Julaga adalah multimedia multimedia interaktif berbasis pada internet, sedangkan multimedia yang peneliti kembangkan adalah multimedia pembelajaran Asmaul Husna berbasis konstruktivistik, (3) penelitian pengembangan yang dilakukan Rita dan Julaga Situmorang menggunakan pendekatan penelitian Borg dan Gall, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan penelitian ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon Smallino.

Selanjutnya adalah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Nanang Gesang Wahyudi dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran PAI Kelas V di SDIT Al-Hasna Klaten. Rumusan masalah yang menjadi latar belakang penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) bagaimana prosedur pengembangan multimedia

pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kela V di SDIT Al-Hasna ? (2) bagaimanakah tingkat efektivitas pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kela V di SDIT Al-Hasna ?

Penelitan pengembangan yang dilakukan oleh Nanang GesangWahyudi bertujuan untuk: (1) menghasilkan multimedia pembelajaran PAI untuk kelas V di SDIT Al-Hasna Klaten, (2) menguji tingkat efektivitas pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran PAI untuk kelas V di SDIT Al-Hasna Klaten. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Nanang Gesang Wahyudi ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

Pesananamaan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut (1) penelitian menghasilkan produk multimedia pembelajaran, (2) multimedia pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi software *Adobe Flash*, dan (3) penelitian bertujuan untuk menguji keefektifan multimedia pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nanang Gesang Wahyui dengan peneliti adalah : (1) penelitian yang dilakukan oleh Nanang menghasilkan produk multimedia pembelajaran PAI untuk kelas V sekolah dasar, sedangkan produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah multimedia pembelajaran untuk kelas II sekolah dasar pada materi Asmaul Husna, (2) prosedur pengembangan yang dilakukan oleh Nanang Gesang Wahyudi menggunakan prosedur pengembangan ADDIE , sedangkan peneliti menggunakan prosedur pengembangan ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino, (3) produk multimedia yang dihasilkan adalah multimedia pembelajaran berbasis konstruktivistik.

Untuk mempermudah pemahaman, peneliti akan menyertakan tabel terkait dengan persamaan dan perbedaan serta orisinalitas penelitian pengembangan sebagai berikut :

Tabel 1.0

No	Judul Penelitian	Metode Pengembangan	Persamaan	Orisinalitas
1	Pengembangan Media Pembelajaran Sholat Berbasis Macromedia dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN Lumbangrejo Prigen Pasuruan. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Khoiron pada tahun 2014	Penelitian pengembangan yang diadopsi dari Borg and Gall	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Software</i> yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis pada Adobe Flash</li> <li>2. Produk akhir yang dihasilkan adalah CD pembelajaran Pendidikan Agama Islam.</li> <li>3. Menguji keefektifan produk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan Sharon Smaldino yang lebih dikenal dengan metode pengembangan ASSURE.</li> <li>2. Subjek penelitian dilakukan di SDN Sidomulyo 02 Batu dengan</li> <li>3. Materi pembelajaran yang</li> </ol>

			multimedia pembelajaran	dikembangkan adalah pada materi Asmaul Husna jenjang sekolah dasar. 4. Penelitian pengembangan berbasis kepada pendekatan pembelajaran konstruktivistik
2	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada mata pelajaran PAI.  Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Khairun	Penelitian pengembangan yang diadopsi dari Sugiono	1. Menghasilkan produk multimedia pembelajaran PAI. 2. Penelitian bertujuan untuk menguji keefektifan produk multimedia dalam	1. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan Sharon Smaldino yang lebih dikenal dengan metode pengembangan ASSURE. 2. Hasil produk

	<p>Aziz pada Tahun 2015 di SMKN 1 Bantul</p>		<p>pembelajaran PAI</p>	<p>penelitian pengembangan adalah berupa CD Pembelajaran PAI pada jenjang kelas II sekolah dasar 3.Materi yang dikembangkan adalah pada jenjang kelas II sekolah dasar dengan materi Asmaul Husna di SDN Sidomulyo 02 Batu. 4.Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran dikembangkan berdasarkan pada pendekatan pembelajaran konstruktivistik.</p>
--	--	--	-----------------------------	---

3	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Materi tik Integratif Kelas II Sekolah Dasar.</p> <p>Penelitian ini dilakukan oleh Ning Mukharomag di SDN Nguling 1 Pasuruan pada tahun 2015.</p>	<p>Penelitian pengembangan menggunakan pendekatan Walter Dick dan Lou Carey</p>	<p>1. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis adobe flash player, dengan hasil produk berupa CD multimedia pembelajaran PAI</p> <p>2. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menguji keefektifan produk multimedia pembelajaran.</p>	<p>1. Multimedia yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan pada materi Asmaul Husna pada jenjang kelas II di SDN Sidomulyo 02 Batu</p> <p>2. Model penelitian pengembangan diadopsi dari Sharon Smaldino yaitu pendekatan ASSURE.</p> <p>3. Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti berdasarkan pada pendekatan pembelajaran konstruktivistik.</p>
---	--	---	---	---

4	<p>Pengembangan Multimedia Interaktif Pelatihan <i>Service Excelent</i> Menggunakan Pendekatan <i>Story Based Learning</i>.</p>	<p>Penelitian pengembangan yang diadopsi dari Borg and Gall</p>	<p>1. <i>Software</i> yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis pada Adobe Flash</p> <p>2. Produk akhir yang dihasilkan adalah CD pembelajaran Interaktif.</p> <p>3. Menguji keefektifan produk multimedia pembelajaran interaktif</p>	<p>1. Penelitian pengembangan berbasis kepada pendekatan pembelajaran konstruktivistik</p> <p>2. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan Sharon Smaldino yang lebih dikenal dengan metode pengembangan ASSURE.</p> <p>3. Subjek penelitian dilakukan di SDN Sidomulyo 02 Batu dengan</p> <p>4. Materi pembelajaran yang</p>
---	---	---	--	---

				dikembangkn adalah pada materi Asmaul Husna jenjang sekolah dasar.
5	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Internet dalam Pelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan oleh Rita dan Julaga Situmorang	Penelitian pengembangan yang diadopsi dari prosedur pengembangan yang dikembangkan Borg and Gall	1. Menghasilkan produk multimedia pembelejaran 2. Menguji keefektifan produk multimedia pembelajaran interaktif	1. Penelitian pengembangan berbasis kepada pendekatan pembelajaran konstruktivistik 2. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan Sharon Smaldino yang lebih dikenal dengan metode pengembangan ASSURE. 3. Produk multimedia

				pembelajaran yang dikembangkan berupa CD multimedia pembelajaran interaktif untuk kelas II sekolah dasar.
6	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDIT Al-Hasna Klaten	Penelitian dan Pengembangan yang diadopsi dari prosedur pengembangan ADDIE	<p>1. Produk yang dihasilkan adalah multimedia pembelajaran.</p> <p>2. Produk yang dihasilkan dikembangkan menggunakan <i>software</i> aplikasi <i>Adobe Flash</i>.</p> <p>3. Penelitian bertujuan untuk menguji keefektifan</p>	<p>1. Produk yang dihasilkan oleh Nanang Gesang Wahyudi adalah multimedia pembelajaran PAI untuk kelas V sekolah dasar, sedangkan produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah multimedia pembelajaran untuk kelas II sekolah dasar pada materi</p>

			<p>produk multimedia pembelajaran.</p>	<p>Asmaul Husna.</p> <p>2. prosedur pengembangan yang dilakukan oleh Nanang Gesang Wahyudi menggunakan prosedur pengembangan ADDIE , sedangkan peneliti menggunakan prosedur pengembangan ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino.</p> <p>3. produk multimedia yang dihasilkan adalah multimedia pembelajaran berbasis konstruktivistik</p>
--	--	--	--	---

## I. Definisi Operasional

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa istilah yang harus diperhatikan, yang peneliti jabarkan dalam uraian berikut :

1. *Research and Development*, penelitian pengembangan dalam ranah pendidikan pada hakekatnya adalah untuk menghasilkan bahan-bahan pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi pemecahan masalah terhadap proses pembelajaran, guna menjadikan pembelajaran tersebut mudah untuk dimaknai serta diserap oleh peserta didik. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan multimedia pembelajaran PAI dengan pendekatan konstruktivistik pada jenjang kelas II di SDN Sidomulyo 02 Batu.
2. *Multimedia* adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Sedangkan multimedia yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan jenis multimedia interaktif, dimana multimedia interaktif ini dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya sesuai dengan kebutuhan pemakai.
3. Pembelajaran PAI merupakan suatu proses dan upaya mendidikan ajaran-ajaran agama Islam agar menjadi pandangan hidup bagi peserta didik. Islam sendiri merupakan suatu usaha atau bimbingan dan asuhan kepada anak didik

agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung di dalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan ajaran Agama Islam sebagai pandangan hidup sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhiratnya<sup>21</sup>.

4. Pendekatan Konstruktivistik, merupakan pendekatan belajar yang menkankan kepada proses untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dari kondisi sebenarnya<sup>22</sup>. Pendekatan ini berarti bahwa peserta didik akan lebih mudah memiliki pengetahuan jika pengetahuan tersebut dibangun atas dasar realitas yang ada dalam masyarakat. Posisi peserta didik dalam pembelajaran ini adalah peserta didik harus aktif, kreatif, dan kritis. Dengan konsekuensi utamanya guru harus mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan tidak dibiarkan peserta didik belajar dari pemahaman yang kosong. Peran guru dalam pendekatan konstruktivistik ini adalah lebih mengarah kepada fasilitator, dan bukan satu-satunya sumber belajar yang harus selalu ditiru.
5. Ketuntasan belajar, adalah suatu pendekatan pembelajaran untuk memastikan bahwa semua peserta didik menguasai hasil pembelajaran yang diharapkan dalam suatu unit pembelajaran sebelum berpindah pada unit pembelajaran yang berikutnya<sup>23</sup>. Dalam hal ini ketuntasan belajar dapat dijadikan sebuah acuan bagi guru untuk mengetahui tingkat daya serap peserta didik dalam satu unit bab tertentu dalam proses pembelajaran. Ketuntasan belajar dapat

---

<sup>21</sup> Zakiah Daradjat. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: PT.Bumi Aksara.2008), hlm 88

<sup>22</sup> Saekhan Muchith, *Pembelajaran Kontekstual*. (Semarang: Rasail Media Group, 2008), hlm 71

<sup>23</sup> Mukminan, *Pembelajaran Tuntas (Mastery Learning)*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hlm 4

dilihat dengan menggunakan parameter prestasi belajar peserta didik dengan melihat nilai atau aspek kognitif, karena pada aspek ini dinilai guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar peserta didik<sup>24</sup>. Dalam satuan kurikulum 2013, ketuntasan belajar dapat diaplikasikan melalui standar kompetensi lulusan yang merupakan kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan<sup>25</sup>.

6. Karakteristik Peserta Didik, peserta didik merupakan individu yang sedang berkembang, yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, sehingga ia merupakan individu yang unik serta membutuhkan bimbingan untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya tersebut. Dalam penelitian pengembangan ini karakteristik yang dimaksud adalah karakteristik peserta didik pada jenjang kelas II sekolah dasar yang ada di SDN Sidomulyo 02 Batu.

---

<sup>24</sup> Hasibuan dan Mudjiono, *Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm 8

<sup>25</sup> Salinan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 52 Tahun 2013

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengertian Pengembangan

Menurut Bennis dalam Punaji Setyosari pengembangan dalam organisasi adalah suatu strategi untuk mengubah keyakinan, sikap, nilai dan struktur organisasi sehingga organisasi tersebut dapat beradaptasi ke arah yang lebih baik untuk menghadapi tantangan-tantangan baru<sup>1</sup>. Menurut ahli teknologi pembelajaran, Seels & Reche<sup>2</sup> pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Pengembangan dalam konteks ini dapat diartikan sebagai proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.

Pengembangan dalam konteks di atas memiliki makna yang konsisten dengan ciri fundamentalnya yaitu sebagai proses pertumbuhan dan merupakan suatu proses kreatif. Terdapat dua istilah yang hampir sama, terkait dengan pengembangan ini. Istilah ini mencakup rancangan pembelajaran dan pengembangan pembelajaran. Briggs menjelaskan rancangan pembelajaran sebagai proses analisis kebutuhan dan tujuan belajar serta pengembangan sistem penyampaian secara menyeluruh untuk mencapai tujuan yang meliputi

---

<sup>1</sup>Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta:Kencana,2012). hlm.218.

<sup>2</sup>Punaji Setyosari, hlm.219.

pengembangan bahan-bahan dan aktivitas-aktivitas pembelajaran, dan uji coba serta revisi keseluruhan pembelajaran dan aktivitas *asement* pembelajar<sup>3</sup>.

Berdasarkan pengertian di atas, istilah rancangan memiliki arti lebih umum yang mencakup perencanaan dan produksi. Sedangkan pengembangan berdasar pada definisi teknologi pembelajaran tahun 1994 bahwa rancangan atau desain sebagai fase perencanaan yang dalam hal ini adalah spesifikasi produksi dan pengembangan merupakan fase produksi dalam hal ini spesifikasi diaktualisasikan<sup>4</sup>.

Berdasarkan pengertian di atas pengembangan dalam lingkup ini, dapat diartikan sebagai salah satu proses analisis sismateri tis yang terarah untuk menciptakan suatu produk pembelajaran yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan hal ini, pengembangan media pembelajaran juga mencakup empat ranah dalam pengembangan teknologi yaitu; (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berbasis computer, (4) media gabungan cetak dan computer. Pada pengembangan Multimedia pembelajaran PAI ini, peneliti memfokuskan pengembangan berdasarkan pengembangan media berbasis komputer.

Teknologi berbasis komputer ialah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikrokompresor. Media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer ini, informasi atau

---

<sup>3</sup>Punaji Setyosari,hlm.219

<sup>4</sup>Punaji Setyosari. hlm 220

materi disimpan ke dalam bentuk digital. Secara khusus, teknologi berbasis komputer ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut; (1) dapat digunakan secara acak, non sekuensial, atau secara linier; (2) dapat digunakan berdasarkan keinginan peserta didik atau pengembang sebagaimana direncanakannya; (3) melibatkan interaksi siswa yang cukup tinggi dan pembelajaran dapat berorientasi pada peserta didik<sup>5</sup>.

Berdasarkan pendapat di atas pengembangan multimedia pembelajaran PAI ini pada hakekatnya adalah untuk dapat memberikan kontribusi pemecahan masalah terhadap proses pembelajaran, guna menjadikan pembelajaran PAI tersebut mudah untuk dimaknai serta diserap oleh peserta didik.

## **B. Multimedia**

### **1. Pengertian Multimedia**

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak, dalam bahasa latin, *nouns* yang berarti bermacam-macam atau banyak, dan *medium* berarti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan<sup>6</sup>. Turban mendefinisikan multimedia merupakan kombinasi minimal dari dua media input atau output yang dapat berupa audio, animasi, video, teks grafik dan gambar<sup>7</sup>. Hofstetter berpendapat bahwa multimedia dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, video, grafik,

---

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Belajar*, ( Jakarta:PT.Rajagrafindo Persada,2009),hlm53

<sup>6</sup>Ariani, Dany Haryanto,*Pembelajaran Multimedia di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif)*,(Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010) hlm1 .

<sup>7</sup> Richard E. Mayer. *Multimedia Learning (Prinsip dan Aplikasi)*, terj.Teguh Wahyu Utomo (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009) hlm 7.

dan audio dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai untuk berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi<sup>8</sup>.

Wahono berpandangan bahwa multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik<sup>9</sup>. Sedangkan Gayeski dalam Munir mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan siste komunikasi yang membangun, menyimpan, menghantarkan, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video dan sebagainya<sup>10</sup>.

Seiring dengan hal tersebut, Richard E Mayer mendefinisikan multimedia dalam tiga pandangan yaitu: (1) media pengirim, merupakan presentasi materi dengan menggunakan dua atau lebih alat pengiriman; (2) mode presentasi, multi media berarti presentasi materi dengan menggunakan dua atau lebih mode presesntasi; (3) modalitas sensori, dua atau lebih system sensor (alat indra) yang dilibatkan dalam penerima pesan<sup>11</sup>.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang dapat berupa teks, gambar, grafik, audio, video, dan lain-lain dikemas dalam suatu kesatuan yang tidak terbatas pada satu indra penerima yang digunakan oleh sumber informasi untuk menyampaikan pesan kepada audiens.

---

<sup>8</sup> Ariani, Dany Haryanto. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif)*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm 5

<sup>9</sup> Dany Haryanto hlm 11

<sup>10</sup> Munir. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 2.

<sup>11</sup> Richard E. Mayer. *Multimedia Learning (Prinsip dan Aplikasi)*, terj. Teguh Wahyu Utomo (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm 7-9

## 2. Jenis Multimedia

Dalam perkembangannya, multimedia dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan teknik pengoperasiannya. Daryanto<sup>12</sup> menjelaskan jenis multimedia ini berdasarkan teknik penggunaannya antara lain :

### a. Multimedia linier.

Multimedia Linier yaitu suatu bentuk multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia linier ini berjalan sekuen atau berurutan tanpa adanya instruksi khusus.

### b. Multimedia Interaktif.

Multimedia Interaktif yaitu suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk setiap bagian dalam multimedia ini. Multimedia interaktif ini, masih dapat digolongkan ke dalam beberapa bagian yang meliputi:

#### 1). Model Drill.

Merupakan salah satu bentuk pembelajaran interaktif berbasis computer yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji peserta didik melalui ketepatan dan kecermatan menyelesaikan latihan soal yang diberikan program pembelajaran.

---

<sup>12</sup> Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011). hal 49

## 2). Model Tutorial

Bentuk program pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa suatu program yang berisi materi-materi pelajaran tertentu.

## 3). Model Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman secara kongkrit melalui tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang minim resiko.

## 4). Model *Instructional Games*

Model *instructional games* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis computer. Tujuan model *instructional games* adalah untuk menyediakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan belajar peserta didik. Model *instructional games* tidak perlu menirukan realita manun dapat memiliki tantangan yang menyenangkan bagi peserta didik. Model *instructional games* sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu.

### 3. Komponen Multimedia

Menurut Ricard E. Mayer<sup>13</sup> dan Munir<sup>14</sup> elemen multimedia ini terdiri atas beberapa bagian antara lain :

- c. *Teks*, teks merupakan media dasar yang digunakan sebagai sistem multimedia. Dalam hal ini, teks digunakan untuk berkomunikasi penuangan pikiran, ide, serta fakta suatu konsep. Dalam multimedia, teks digunakan dalam headline, menu, navigasi, serta isi.
- d. Suara, suara dalam penggunaan multimedia terdiri atas : (1) audio digital, yaitu efek suara yang dibuat ketika mengkonfersikan sebuah gelombang suara ke dalam angka (proses digitizer); (2) audio MIDI (*Musical Instrument Digital Interfacae*), yaitu media penghasil suara yang dibutuhkan dalam menghasilkan efek audio dalam suatu multimedia.
- e. *Image*, adalah representasi grafik dan visual dari informasi yang dapat ditampilkan pada layar computer atau cetak. Image berperan dalam multi media untuk alat navigasi, komponen user interface, system help, dan clip art.
- f. Animasi, merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan elemen yang berpengaruh besar pada proyek multimedia. Animasi sebagai suatu bentuk teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak seolah-olah gambar tersebut hidup, bergerak dan berkata.

---

<sup>13</sup> Richard E. Mayer. *Multimedia Learning (Prinsip dan Aplikasi)*, terj. Teguh Wahyu Utomo (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009) hlm 17

<sup>14</sup> Munir, *Multimedia :Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bnadung:Alfabeta,2013),hlm 16-17

- g. Video, video merupakan teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Agnew dan Kellerman dalam Munir<sup>15</sup> menjelaskan bahwa video merupakan media digital yang menunjukkan susunan atau urutan-urutan gambar bergerak yang dapat memberikan ilusi. Video juga berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang menarik, langsung dan efektif.
- h. Interaktifitas, elemen yang sangat penting dalam multimedia. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Dalam penggunaan multimedia, *user* diberikan kemampuan untuk dapat mengontrol elemen-elemen yang ada, sehingga pengguna dapat memanfaatkan navigasi ini untuk keperluan pembelajaran.

### C. Multimedia Pembelajaran

Multimedia diartikan sebagai kombinasi dari teks, grafik, animasi suara dan video yang digabung menjadi satu kesatuan kerja yang menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif dalam penyampaian<sup>16</sup>. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar<sup>17</sup>. Sementara itu Suyono mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan

<sup>15</sup> Munir, *Multimedia :Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bnadung:Alfabeta,2013),hlm 16-17

<sup>16</sup> Niken Ariani, Dany Haryanto. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif)*. (Jakarta:Prestasi Pustaka, 2010). hlm 25.

<sup>17</sup>Ariani, Dany Haryanto. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif)*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010) hlm 25

mengokohkan kepribadian<sup>18</sup>. Sejalan dengan pendapat di atas, Daryanto menjelaskan bahwa belajar merupakan aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan<sup>19</sup>.

Penjabaran tersebut menunjukkan bahwa dalam proses belajar, hal yang cukup penting dalam aktivitas ini adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan dapat diciptakan sehingga dapat merubah perilaku peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut pula, apabila kedua konsep ini digabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaanm perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga secara sengaja proses belajar terjadi.

Berbagai pengertian terkait dengan hal ini, multimedia pembelajaran tidak terlepas dari kharakteristik yang cukup dominan yang terdapat di dalam media ini. Karakteristik tersebut mencakup beberapa hal yaitu: (1) multimedia pembelajaran memiliki lebih dari satu media yang konvergen,; (2) bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; (3) bersifat mandiri, dalam pengertian member kemudahan dan kelengkapan isi yang dapat digunakan tanpa bimbingan orang lain<sup>20</sup>.

Multimedia pembelajaran merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran, yang berfungsi menyalurkan pesan

---

<sup>18</sup>Suyono.Hariyanto.*Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)*.(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2011).hlm 9.

<sup>19</sup>Ariani, Dany Haryanto. hlm 27

<sup>20</sup>Ariani, Dany Haryanto. hlm 49

pembelajaran (baik yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik) dengan penggabungan berbagai elemen yang meliputi elemen audio, visual ataupun kinestetik, sehingga proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Computer Technologu Research (CTR) pada tahun 2010 menyatakan bahwasanya seseorang akan mampu mengingat 20 % dari apa yang dilihat, 30 % dari apa yang didengar, dan 50 % dari apa yang didengar dan dilihat, serta 80% dari apa yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus<sup>21</sup>.

Melihat berbagai potensi yang dimiliki oleh multimedia pembelajaran dalam mengakomodir berbagai kecenderungan gaya belajar peserta didik, maka pengembangan multimedia untuk pembelajaran PAI merupakan salah satu langkah yang cukup potensial untuk dapat menjawab beberapa permasalahan dalam pembelajaran PAI. Pendekatan pembelajaran yang dikombinasikan dengan elemen teknologi berupa multimedia pembelajaran diharapkan mampu untuk mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran.

#### **D. Karakteristik Multimedia dalam Pembelajaran**

Multimedia dalam perkembangannya terbagi menjadi dua bagian yaitu multimedia liner dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan jenis multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun dan dapat dioperasikan oleh pengguna. Sedangkan multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan media ini sesuai dengan kebutuhan yang hendak dicapai.

---

<sup>21</sup> Munir, *Multimedia : Konsep, Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 7

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan jenis multimedia interaktif pada materi Asmaul Husna pada jenjang kelas II sekolah dasar. Multimedia interaktif mempunyai banyak aplikasi yang dapat menampilkan berbagai animasi dan simulasi yang dapat dipadukan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Berdasarkan hal tersebut pula dapat dijabarkan beberapa karakteristik multimedia dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen yaitu menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif atau memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna (peserta didik)
3. Bersifat mandiri, memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar sesuai dengan kelengkapan materi pembelajaran.

Selain memenuhi ketiga karakter tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut :

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin
2. Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatannya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, maupun percobaan.

## **E. Prinsip-prinsip penggunaan multimedia**

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan memberi kontribusi terhadap efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Berbagai hasil penelitian pada intinya menyatakan bahwa berbagai macam media pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang sangat besar kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya untuk dapat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, perlu untuk mempertimbangkan unsur-unsur sebagaimana berikut :

### **1. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran adalah satu faktor penting bagi pemilihan media pembelajaran. Suatu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, akan tetapi tidak cocok untuk pembelajaran yang lain. Media pembelajaran adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Penetapan suatu media harus sesuai dengan komponen-komponen lain, dalam sebuah perancangan pembelajaran.

### **2. Kesesuaian Metode**

Pemilihan sebuah media pembelajaran tidak dapat terlepas dari metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Penggunaan metode pembelajaran akan memberikan hasil dan pengalaman belajar kepada peserta didik apabila dipadukan dengan media yang sesuai dengan konteks yang disampaikan.

### 3. Karakteristik Peserta didik

Peserta didik merupakan sasaran dalam penggunaan media pembelajaran. Karakteristik peserta didik yang beraneka ragam dalam suatu lingkungan belajar, dapat menjadi salah satu factor pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Karakteristik Peserta Didik, peserta didik merupakan individu yang sedang berkembang, yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, sehingga ia merupakan individu yang unik serta membutuhkan bimbingan untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya tersebut. Dalam penelitian pengembangan ini karakteristik yang dimaksud adalah karakteristik peserta didik pada jenjang kelas II sekolah dasar

#### F. Ciri-Ciri multimedia yang efektif

Untuk dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif peran media sangat penting. Perancangan multimedia pada dasarnya harus memperhatikan ciri-ciri media pembelajaran yang efektif, ditinjau dari aspek komunikasi media yang efektif tersebut harus memuat beberapa hal sebagaimana berikut :

##### 1. Besifat Material

Material yang dimaksud adalah memiliki wujud fisik terutama pada alat-alat peraga atau model. Perlu disadari bahwa tidak semua media pembelajaran bersifat fisik, setidaknya tidak seutuhnya bersifat fisik, seperti misalnya pada media pembelajaran yang bertipe audio seperti misalnya rekaman percakapan yang digunakan untuk belajar mendengarkan dalam mata pelajaran bahasa Inggris, akan tetapi pasti ada unsur fisik yang menjadi ruang penggunaan media

pembelajaran tersebut. Dengan kata lain, tidak ada media pembelajaran yang bersifat imaterial.

## **2. Model dari suatu konsep atau gagasan tertentu**

Media pembelajaran merupakan model terhadap suatu konsep atau suatu realitas tertentu yang sedang dipelajari di dalam mata pelajaran tertentu dalam suatu lingkungan pendidikan seperti sekolah dasar, sekolah menengah dan lain sebagainya. Oleh karena cenderung merupakan suatu model, maka media pembelajaran biasanya memiliki elemen visual atau audio atau kinestesis yang dapat mempermudah peserta didik untuk belajar. Oleh karena bersifat sebagai model konsep atau realitas tertentu inilah suatu media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep atau realitas tertentu yang mungkin akan bersifat abstrak apabila tidak berwujud konkret dalam bentuk suatu media pembelajaran tertentu.

## **3. Interaktif**

Media pembelajaran juga memiliki ciri-ciri interaktif, dalam arti dapat digunakan oleh siswa didik yang mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh guru dalam mata pelajaran tertentu. Ciri-ciri ini memang tidak terdapat pada semua media pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran tertentu, akan tetapi rata-rata dan bila kita melihat dari latar belakang media pembelajaran tersebut, maka media pembelajaran pada umumnya akan memiliki sifat interaktif untuk memberikan peluang yang lebih besar bagi siswa didik dalam mempelajari materi yang diajarkan sehingga mereka dapat mempelajari materi tersebut dengan lebih

cepat, selain juga menunjang komunikasi intrapersonal peserta didik tersebut ketika belajar.

#### **4. Reusable**

*Reusable*, atau dapat digunakan kembali sehingga bukanlah merupakan barang yang habis pakai seperti misalnya makanan dan lain sebagainya. Sifat atau ciri-ciri ini dapat membantu kita dalam membedakan mana media pembelajaran dan mana yang merupakan realitas konkret dari abstraksi yang mendasari dari penggunaan media pembelajaran tersebut. Selain dapat digunakan kembali, media pembelajaran juga dapat dipecah menjadi bagian yang lebih kecil sehingga memungkinkan siswa untuk mempelajari bagian spesifik dari suatu realitas tertentu yang disimbolkan dari media pembelajaran tersebut.

#### **5. Visualisasi**

Visualisasi yang dimaksudkan adalah suatu media akan mempermudah visualisasi seorang peserta didik dalam memahami suatu konsep abstrak atau realitas yang sedang dipelajari dalam materi pembelajaran tertentu, sehingga akan mengurangi tingkat beban pikiran yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan ciri atau sifat yang satu ini, media pembelajaran akan membantu peserta didik dalam memahami apa yang dipelajari terutama apabila peserta didik tersebut adalah individu yang memiliki gaya belajar visual.

#### **6. Audio**

Media pembelajaran juga bersifat audio atau dapat didengarkan. Maksudnya adalah media pembelajaran dapat menghadirkan stimulus audio yang sesuai dengan realitas yang disimbolkan untuk membantu siswa didik dalam

mempelajari atau menyimbolkan suatu realitas tertentu. Dibarengi dengan komunikasi yang dilakukan oleh sang guru, fitur audio yang dimiliki oleh suatu media pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih fokus dalam memahami materi yang ingin disampaikan. Apabila seorang siswa memiliki model belajar auditori, maka progres belajar sang siswa tersebut apabila diajari dengan cara memberikan media pembelajaran yang berfokus pada penyampaian audio tertentu kecenderungannya adalah akan meningkat.

#### **7. Kinestetis**

Selain visualisasi dan juga pemberian stimulus suara, media pembelajaran juga dapat merangsang kegiatan belajar siswa dengan cara melibatkan siswa tersebut. Dengan melibatkan psikomotor siswa, maka siswa akan memiliki ingatan psikomotorik yang dapat membantunya dalam mengingat apa yang ia pelajari sebelumnya sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat. Pada siswa yang memiliki gaya belajar dengan model psikomotorik maka media pembelajaran dengan model interaksi yang melibatkan gerakan fisik siswa adalah salah satu media pembelajaran ideal yang bisa diberikan pada seorang siswa yang memiliki kecenderungan belajar melalui psikomotor. dalam melakukan perilaku tertentu atau lebih dikenal dengan psikomotorik atau kinestesis.

### **G. Pembelajaran Konstruktivistik**

#### **1. Pengertian Pembelajaran Konstruktivistik**

Konstruktivisme dalam pembelajaran merupakan suatu filosofi yang didasari oleh pemikiran bahwa proses pembentukan pengetahuan kepada individu manusia merupakan hasil kegiatan mental yang ditunjang oleh proses pengalaman

belajarnya<sup>22</sup>. Pembelajaran bagi individu dilakukan oleh individu sendiri dengan cara sendiri.

Terdapat dua macam konstruktivistik yang sudah dikenal yaitu konstruktivistik psikologis dan konstruktivistik sosiologis<sup>23</sup>. Konstruktivistik psikologis merupakan pendekatan proses pembentukan personal, individual, dan intelektual yang timbul dari aktivitasnya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan konstruktivistik sosial merupakan pendekatan yang menitik beratkan pada pentingnya komunikasi bahasa di dalam proses pembentukan kognitif individual anak.

Berdasarkan uraian tersebut, dalam aplikasinya pendekatan konstruktivistik dapat diadopsi dalam proses pembelajaran PAI. Menurut pendekatan ini, prinsip paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk menemukan ide-ide mereka, dan mengajar peserta didik menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Dalam padangan konstruktivistik juga dijelaskan bahwa belajar merupakan proses untuk membangun pengetahuan melalau pengalaman nyata dari lapangan<sup>24</sup>. Pengertian ini mengandung makna bahwasanya peserta didik

---

<sup>22</sup> Hein dalam Lily Barlia, Nopember 2011, "Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains di SD: Tinjauan Epistemologi, Ontologi, dan Keraguan dalam Prkatisnya", Jurnal Cakrawala Pendidikan. Volume 30. No3

<sup>23</sup> Saekhan Muchith, *Pembelajaran Kontekstual*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), hlm.72

<sup>24</sup> Saekhan Muchith, *Pembelajaran Kontekstual*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), hlm.72

akan lebih cepat memiliki pengetahuan jika pengetahuan itu dibangun atas dasar realitas yang ada di dalam lingkungan keseharian peserta didik.

Pandangan konstruktivistik juga telah mempengaruhi perkembangan multimedia interaktif. Menurut pandangan ini pengetahuan dapat lebih mudah untuk diperoleh seseorang jika ia dapat bersinggungan langsung dengan pengalaman di lingkungan kehidupannya. Hal ini tentunya membawa dampak yang sangat positif dalam pengembangan multimedia pembelajaran.

Teori konstruktivistik menekankan kepada pengalaman peserta didik, dan hal tersebut dapat diadopsi dan diaplikasikan melalui sistem multimedia pembelajaran melalui bentuk simulasi. Penggunaan animasi pada sistem multimedia pembelajaran tidak serta merta bertujuan untuk aspek kemenarikan saja. Namun dalam implikasinya bentuk animasi merupakan salah satu cara untuk menghadirkan pengalaman nyata kepada peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan materi ajar.

## 2. Konsep Pembelajaran Konstruktivistik

Dalam pandangan konstruktivistik, pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman. Menurut pandangan Piaget, manusia memiliki struktur pengetahuan dalam otaknya, yang masing-masing memiliki struktur yang berbeda-beda<sup>25</sup>. Pada saat manusia belajar, menurut pandangan ini telah terjadi

---

<sup>25</sup> Baharuddin dan Esa Nur, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta:Ar-Rus Media,2012),hlm117

beberapa proses yang secara langsung terjadi dalam diri peserta didik. Proses tersebut adalah organisasi dan proses adaptasi.

Pigaet dalam Baharuddin<sup>26</sup> dan Mohammad Yamin<sup>27</sup> menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran konstruktivistik setidaknya terdiri dari empat konsep dasar yang meliputi :

a. Skema

Skema merupakan struktur mental yang dimiliki seseorang untuk kemudian dapat melakukan adaptasi dan koordinasi dengan lingkungan sekitar. Melalui skema, setiap individu dapat melakukan pengelihatian, pengamatan, dan analisis terhadap suatu hal<sup>28</sup>. Semakin tinggi kemampuan seseorang untuk membedakan satu stimulus dengan stimulus yang lainnya, makin banyak skema yang dimiliki, maka semakin banyak pula informasi yang akan diperoleh dalam struktur pengorganisasian pengetahuan dalam proses selanjutnya.

b. Asimilasi

Asimilasi merupakan proses kognitif individu dalam usahanya mengadaptasikan diri dengan lingkungannya. Asimilasi terjadi secara terus menerus dalam perkembangan kehidupan intelektual peserta didik.

c. Akomodasi

Akomodasi adalah proses struktur kognitif yang berlangsung sesuai dengan pengalaman yang baru<sup>29</sup>. Proses kognitif ini menghasilkan terbentuknya skema

<sup>26</sup> Baharuddin dan Esa Nur, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta:Ar-Rus Media,2012),hlm 118-120

<sup>27</sup> Mohammad Yamin, *Teori dan Metode Pembelajaran*, (Malang: Madani,2014),hlm,60-62

<sup>28</sup> Mohammad Yamin, *Teori dan Metode Pembelajaran*, (Malang: Madani,2014),hlm,60

<sup>29</sup> Baharuddin dan Esa Nur, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta:Ar-Rus Media,2012),hlm.120

baru sekaligus merubah skema yang telah ada sebelumnya dalam pandangan peserta didik. Pada proses ini akan menimbulkan penyebab terjadinya adaptasi dan perkembangan struktur pengetahuan yang baru.

d. *Equilibration*

*Equilibration* dalam hal ini berfungsi sebagai penyeimbang ketika terjadi perbedaan antara struktur pengetahuan lama dengan struktur pengetahuan yang baru. Proses menyeimbangkan ini bertujuan untuk semakin memantapkan pola pikir peserta didik dalam membangun struktur pengetahuan baru, yang belum diketahui oleh peserta didik.

### 3. Ciri-ciri Pembelajaran Konstruktivistik

Ciri yang dapat ditemukan dalam model pembelajaran konstruktivistik adalah peserta didik tidak dipaksa dengan pengetahuan-pengetahuan yang disampaikan oleh guru, melainkan peserta didik menemukan dan mengeksplorasi pengetahuan tersebut dengan apa yang telah mereka ketahui dan pelajari sendiri. Secara rinci ciri-ciri model pembelajaran konstruktivistik menurut Oldham dalam Matthews<sup>30</sup> dijabarkan sebagai berikut.

- a. *Orientasi*, peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan motivasi dalam mempelajari suatu konsep.
- b. *Elicitation*, peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan apa yang telah diamati dalam bentuk gambar, tulisan atau objek-objek tertentu.

---

<sup>30</sup> Pudyono Susanto, *Keterampilan Dasar Mengajar berbasis Konstruktivisme*, Universitas Negeri Malang, 2002, hlm 6-7

- c. *Resrtukturisasi ide*, dalam hal ini terdapat tiga hal yaitu, klasifikasi ide yang dikontraskan dengan ide-ide orang lain, atau teman melalui diskusi atau pengumpulan ide, membangun ide yang baru, dan mengevaluasi ide dengan eksperimen.
- d. Penggunaan ide dalam banyak situasi, ide atau pengetahuan yang telah dibentuk oleh peserta didik perlu untuk diaplikasikan pada sesuatu yang dihadapi.
- e. *Review*, dalam mengaplikasikan pengetahuannya seseorang perlu merevisi gagasan, baik dengan menambahkan suatu keterangan ataupun dengan mengubahnya secara lengkap.

#### 4. **Komponen dalam Pembelajaran Konstruktivistik**

Konsep pembelajaran konstruktivistik menekankan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi atau bentukan. Pengetahuan berasal dari konstruksi pengalaman yang terjadi melalui berbagai aktivitas seseorang sehingga terakumulasi menjadi sebuah pengetahuan. Jean Pigaet mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan.

Pengetahuan peserta didik bergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Perkembangan pengetahuan tersebut merupakan proses yang berkesinambungan tentang ketidak-seimbangan dan keadaan keseimbangan<sup>31</sup>. Tasker<sup>32</sup> dalam Martinis mengemukakan terdapat tiga penekanan dalam teori konstruktivistik. *Pertama*, peran aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan yang bermakna. *Kedua*, pentingnya membuat

<sup>31</sup> Martinis Yamin, *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*, (Jakarta: Referensi. 2012), hlm 15

<sup>32</sup> Martinis Yamin, *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*, (Jakarta: Referensi. 2012), hlm 17

kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna. *Ketiga*, mengaitkan antara gagasan dan informasi baru yang diterima.

Sedangkan Wheatley menyebutkan dua prinsip utama dalam pembelajaran menurut teori konstruktivistik. *Pertama*, pengetahuan tidak dapat diperoleh secara pasif, tetapi secara aktif oleh struktur kognitif peserta didik. *Kedua*, fungsi kognisi bersifat adaptif dan membantu pengorganisasian melalui pengalaman nyata yang dimiliki peserta didik<sup>33</sup>.

Hanbury dalam Yamin<sup>34</sup> juga mengemukakan bahwa terdapat beberapa aspek penting yang terkait dengan pembelajaran konstruktivistik yang meliputi; (1) peserta didik mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengintergrasikan gagasan-gagasan yang mereka miliki, (2) pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik mengerti, (3) strategi peserta didik lebih bernilai, dan (4) peserta didik mempunyai kesempatan untuk berdiskusi dan saling bertukar pengalaman dan ilmu pengetahuan dengan temannya.

Dengan demikian berarti pembelajaran konstruktivistik dapat berimplikasi kepada proses pembelajaran yang lebih komprehensif serta dapat menciptakan pengetahuan dan pengalaman yang pada tahapan selanjutnya dapat diaplikasikan oleh peserta didik secara langsung. Berdasarkan penjelasan di atas pembelajaran konstruktivistik dapat didesain berdasarkan komponen-komponen pembelajaran efektif yang meliputi beberapa hal antara lain :

---

<sup>33</sup> Wheatley dalam Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar*, (Diva Pres: Yogyakarta, 2013), hlm 25

<sup>34</sup> Martinis Yamin, *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*, (Jakarta: Referensi. 2012), hlm 15

### a. **Konstruktivistik**

Pengkonstruksian pengetahuan yang dimaksudkan adalah pengetahuan yang dibangun oleh manusia merupakan informasi yang bertahap disusun menjadi serangkaian pengetahuan yang utuh. Melalui tahapan ini peserta didik akan membangun pengetahuannya melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan pengetahuannya melalui pengalaman-pengalaman dalam belajar. Pemaknaan pengalaman pada masing-masing peserta didik memiliki kaitan yang nyata, oleh sebab itu pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik harus melalui suasana dan lingkungan yang nyata.

Peserta didik dalam tahapan ini, akan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang diperoleh peserta didik. Pengetahuan akan terbangun sejauhmana peserta didik dapat menemukan dan menstransformasikan suatu informasi yang kompleks ke situasi yang lain, informasi tersebut berkembang dan menjadi struktur pengetahuan yang lebih utuh.

### b. ***Inquiry* (Menemukan)**

Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi adalah hasil menemukan sendiri. *Inquiry* berasal dari kata *to inquire* yang berarti ikut serta, atau terlibat, dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencari informasi, dan melakukan penyidikan<sup>35</sup>. *Inquiry* juga dapat diartikan sebagai proses bertanya dan mencari tahu jawaban terhadap suatu pertanyaan ilmiah yang diajukan.

---

<sup>35</sup> Muhammad Jauhar, *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011), hlm 64

*Inquiry* merupakan suatu proses untuk memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan observasi atau eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis. Pembelajaran inkuiri bertujuan untuk memberikan cara bagi peserta didik untuk membangun kecakapan-kecakapan berpikir terkait dengan proses berpikir reflektif.

Terdapat beberapa hal yang menjadi ciri utama strategi pembelajaran inkuiri. *Pertama* strategi inkuiri menekankan kepada aktivitas peserta didik untuk mencari dan menemukan, artinya pendekatan inkuiri menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berberan untuk menemukan sendiri inti dari materi pembelajaran itu sendiri.

*Kedua* seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri dari suatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri. Artinya dalam pendekatan inkuiri, penempatan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar peserta didik. Aktivitas pembelajaran yang biasanya digunakan adalah teknik bertanya yang merupakan syarat utama dalam melakukan strategi pembelajaran inkuiri.

*Ketiga*, tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental, implikasinya adalah peserta didik tidak hanya dituntut agar menguasai

pembelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya tersebut. Pendekatan inkuiri terbagi menjadi dua jenis berdasarkan besarnya intervensi guru terhadap peserta didik atau besarnya bimbingan yang diberikan oleh guru kepada peserta didiknya. Kedua jenis pendekatan inkuiri tersebut adalah sebagai berikut<sup>36</sup> :

#### 1) Inkuiri Terbimbing (*guide inquiry approach*)

Inkuiri terbimbing yaitu pendekatan inkuiri dimana guru membimbing peserta didik melakukan kegiatan dengan memberi pertanyaan awal dan mengarahkan kepada suatu diskusi. Pendekatan inkuiri terbimbing ini digunakan bagi peserta didik yang kurang berpengalaman belajar dengan pendekatan inkuiri. Dengan pendekatan ini, peserta didik belajar dengan berorientasi kepada bimbingan dan petunjuk dari guru, sehingga peserta didik mampu untuk memahami sebuah konsep.

Pada dasarnya selama proses belajar berlangsung akan memperoleh pedoman sesuai dengan yang diperlukan. Pada tahap awal, guru banyak memberikan bimbingan, kemudian pada tahap berikutnya, bimbingan tersebut dikurangi, sehingga peserta didik mampu melakukan proses inkuiri secara mandiri. Bimbingan yang diberikan dapat berupa pertanyaan-pertanyaan dan diskusi multi arah yang dapat menggiring peserta didik agar dapat memahami suatu konsep.

---

<sup>36</sup> Muhammad Jauhar, *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011), hlm 64

## 2) **Inkuiri Bebas** (*free inquiry approach*)

Pada umumnya pendekatan ini digunakan bagi peserta didik yang telah berpengalaman belajar dengan pendekatan inkuiri. Dalam pendekatan inkuiri bebas ini menempatkan peserta didik seolah-olah bekerja seperti seorang ilmuwan. Peserta didik diberikan kebebasan menentukan permasalahan untuk diselidiki, menemukan, dan menyelesaikan masalah secara mandiri, merancang prosedur atau langkah-langkah yang diperlukan.

Dalam proses ini, bimbingan dari guru sangat minim. Dalam satu keuntungan belajar dengan metode ini adalah adanya kemungkinan peserta didik dalam memecahkan masalah dan mempunyai alternatif pemecahan masalah lebih dari satu cara, Karena tergantung bagaimana cara mereka mengkonstruksi suatu jawaban. Selain itu, terdapat kemungkinan peserta didik menemukan cara dan solusi yang baru atau belum pernah ditemukan orang lain, dari masalah yang diselidiki.

Materi pembelajaran yang termuat dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam sangat bervariasi, diantaranya adalah materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip maupun materi yang bersifat prosedur. Melalui pendekatan inkuiri ini, diharapkan peserta didik mampu untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam satu jenis materi berdasarkan pola yang tepat. Dengan menemukan sendiri informasi tersebut, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam belajar, sehingga daya serap peserta didik semakin maksimal melalui belajar yang lebih bermakna.

c. **Questioning (Bertanya)**

Bertanya dipandang sebagai strategi yang bertujuan untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir peserta didik. Bagi peserta didik, kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis *inquiry*, yaitu mengenal informasi, mengkonfirmasi apa yang telah diketahui, dan mengarahkan perhatian kepada aspek yang belum diketahui.

Dalam sebuah pembelajaran aktif, kegiatan bertanya dapat berguna untuk; (1) menggali informasi, (2) mengecek pemahaman peserta didik, (3) membangkitkan respon kepada peserta didik, (4) mengetahui tingkat keingintahuan peserta didik, (5) mengetahui berbagai pengetahuan yang telah ada pada diri peserta didik, (6) memfokuskan perhatian, serta (7) membangkitkan kembali pengetahuan peserta didik.

Hampir pada semua aktivitas belajar, penerapann strategi *questioning* dapat dilakukan, baik oleh guru kepada peserta didik, peserta didik dengan peserta didik yang lain, atau antara peserta didik dengan orang lain yang didatangkan dalam kelas pembelajaran. Aktivitas bertanya dapat dilakukan oleh peserta didik dengan siapapun yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Strategi bertanya dalam prespektif pendidikan Islam sudah dicontohkan sejak lama dalam berbagai literatur, baik pada masa Nabi Muhammad atau sebelum masa Nabi Muhmmad. Strategi bertanya telah dijelaskan memiliki peran yang sangat besar dalam mengkonstruk pengetahuan. Pada masa Nabi Muhammad Saw, untuk menjaskan tentang Islam, metode bertanya seringkali digunakan dalam sebuah halaqah. Sebagaimana malaikat Jibril yang menjelaskan

Iman, Islam, dan Ihsan kepada para sahabat Nabi Muhammad melalui pendekatan bertanya.

Strategi bertanya dalam pendidikan agama Islam, memiliki peran yang efektif, untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik akan suatu materi pembelajaran. Melalui pendekatan bertanya, peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuannya menjadi lebih baik dengan pengembangan aktivitas berpikir yang kritis.

d. ***Learning Community* ( Masyarakat Belajar)**

Konsep *learning community* menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari hasil kerjasama dengan orang lain. Masyarakat belajar yang dimaksudkan dalam konteks ini adalah seseorang akan menjadi kaya dengan pengetahuan dan pengalaman tatkala ia dapat berinteraksi dengan orang lain, semakin tinggi interaksi tersebut, semakin banyak pula informasi yang akan diperoleh guna membangun pengetahuan yang baru.

Hasil belajar yang diperoleh melalui interaksi antar individu dengan individu lainnya, atau antara individu dengan kelompok, dapat merangsang motivasi belajar peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang beragam. Dalam masyarakat belajar, peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dapat menjadi tutor sebaya bagi peserta didik yang lain. Masyarakat belajar dapat terjadi apabila terdapat proses komunikasi dua arah. Seorang guru mengajari peserta didiknya bukanlah bentuk masyarakat belajar, karena komunikasi yang berlangsung hanya satu arah.

Dalam masyarakat belajar, dua kelompok atau lebih yang terlibat dalam komunikasi pembelajaran saling melakukan kegiatan belajar. Setiap peserta didik yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar, akan belajar memberikan informasi yang diperlukan oleh peserta didik lain, dan sekaligus dapat meminta informasi yang dibutuhkan dari teman belajarnya tersebut.

e. **Modelling (Permodelan)**

*Modelling* atau permodelan adalah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu, dengan menyediakan model yang bias diamati dan ditiru oleh setiap peserta didik. Dalam konteks pembelajaran konstruktivistik, kegiatan modeling menjadikan guru sebagai pendorong bagi peserta didik untuk dapat menerapkan suatu konsep.

Pembelajaran konstruktivistik memandang guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran, bukan sebagai sumber belajar bagi peserta didik sehingga dalam penerapan teknik *modelling* guru memiliki peran yang sangat penting dalam memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Kegiatan *modelling* dalam pembelajaran konstruktivistik, tidak menjadikan guru sebagai satu-satunya model dalam belajar, tetapi dapat juga memanfaatkan peserta didik yang dianggap memiliki kemampuan untuk memperagakan suatu pesan pembelajaran di dalam kelas, ataupun seorang ahli yang didatangkan ke dalam kelas.

Dalam pembelajaran PAI, permodelan merupakan salah satu strategi penting dalam menjelaskan suatu konsep pengetahuan. Melalui strategi ini, guru dapat menjelaskan suatu bentuk pengetahuan yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit dan jelas dalam pandangan peserta didik. Penerapan suatu konsep

menjadi lebih mudah untuk dipahami peserta didik melalui kegiatan permodelan, dimana sesuatu hal yang bersifat abstrak dapat dijabarkan melalui berbagai contoh kongkrit sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik melalui permodelan.

**f. *Reflection* (Refleksi)**

Refleksi berarti kegiatan untuk berfikir mudur atau *flash back* tentang apa yang telah dilakukan sebelumnya, dan berpikir tentang apa yang baru dipelajari dalam sebuah pembelajaran oleh peserta didik. Dalam hal ini peserta didik mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya<sup>37</sup>. Dengan kata lain, refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan baru diterima.

Dalam proses pembelajaran, guru membantu peserta didik membuat hubungan-hubungan antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan yang baru. Dengan demikian, peserta didik akan merasa telah memperoleh sesuatu yang bermakna dan berguna bagi dirinya tentang apa yang baru dipelajarinya. Dalam penerapan komponen refleksi pada kegiatan pembelajaran, guru dianjurkan untuk memberi dorongan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi, baik berupa respon terhadap kejadian, aktivitas atau pengetahuan yang baru diterima, pernyataan langsung tentang pelajaran, kesan dan saran, diskusi, sampai kepada menyampaikan hasil karyanya.

---

<sup>37</sup> Mihmidaty Ya'cup, *Peerapan Konstruktivistik dalam Pembelajaran Ilmu Agama dan Umum di Pesantren Hidayatullah Surabaya*, Jurnal dalam majalah NIZAMIA, Volume 8 Nomor 2 (Desember 2005), hlm 68

Pembelajaran konstruktivistik dalam pandangan Vigotsky menyatakan bahwa belajar bagi peserta didik dilakukan dalam interaksi dengan lingkungan sosial<sup>38</sup>. Konsekuensi dari pandangan konstruktivistik ini adalah pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik. Atas dasar ini, maka terdapat hal-hal yang harus diperhatikan dalam menciptakan suasana pembelajaran tersebut. Munir<sup>39</sup> menjelaskan bahwa terdapat lima elemen penting dalam pembelajaran konstruktivistik yang meliputi :

a. Pengaktifan pengetahuan awal

Pembelajaran merupakan pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*) dalam diri peserta didik yang perlu untuk diberikan stimulus agar siap untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Sesuatu yang akan dipelajari oleh peserta didik tidak terlepas dari pengetahuan awal yang telah dipelajari. Dengan pembelajaran yang demikian, peserta didik akan memperoleh pengetahuan secara utuh dan saling berkaitan antar satu dengan yang lain.

b. Perolehan pengetahuan

Dalam pendekatan konstruktivistik ini, perolehan pengetahuan yang baru dimulai dari mempelajari segala sesuatu secara keseluruhan kemudian memperhatikan setiap detail-detailnya. Dengan mempelajari berbagai hal ini kemudian peserta didik dapat menemukan keterampilan yang dibutuhkan.

---

<sup>38</sup> Mohammad Yamin, *Teori dan Metode Pembelajaran*, (Malang: Madani, 2014), hlm, 60-62

<sup>39</sup> Munir. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm 32

c. Pemahaman pengetahuan

Pemahaman pengetahuan sangat penting bagi perkembangan kognitif peserta didik. Pengetahuan yang didasarkan pada penguatan hafalan semata pada materi-materi pembelajaran tidak akan mampu untuk bertahan lama. Oleh karena itu, pengetahuan hendaknya tidak semata untuk dihafalkan, melainkan juga untuk difahami secara utuh sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupan peserta didik dalam kurun waktu yang lama.

d. Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman

Pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh peserta didik harus dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga akan menjadi pengalaman yang bermakna. Dari mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman ini, dapat diindikasikan bahwa proses pembelajaran mempunyai dampak yang signifikan serta bermanfaat bagi peserta didik.

e. Melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan

Artinya pada pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivistik ini dilakukan refleksi sebagai umpan balik bagi guru terkait dengan kinerjanya dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran. Hal ini diperlukan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan strategi pembelajaran. Selain sebagai alat evaluasi bagi guru, refleksi juga penting bagi peserta didik agar menyadari pentingnya pengetahuan tersebut untuk dipelajari.

Pada dasarnya penekanan pada pembelajaran konstruktivistik tertuju pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendekatan konstruktivistik memosisikan peserta didik sebagai individu yang aktif dalam menyusun

pengetahuan, bukan sebagai individu yang harus diisi dengan berbagai informasi. Pandangan konstruktivistik memposisikan peserta didik sebagai mitra pembelajar dan guru bukan sebagai satu-satunya sumber informasi dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan untuk membangun pengetahuan melalui berbagai pengalaman-pengalaman dan interaksi sosial. Belajar aktif merupakan salah satu bentuk interaksi peserta didik, dimana interaksi yang secara terus-menerus menimbulkan pengalaman-pengalaman dan keinginan untuk memahami sesuatu yang baru. Belajar aktif merupakan usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran terjadi perubahan dan peningkatan mutu kemampuan, pengetahuan dan keterampilan peserta didik, baik dalam ranah kognitif, psikomotorik, dan ranah afektif.

Gagne dan Briggs<sup>40</sup> menjelaskan beberapa hal terkait dengan proses penerapan pendekatan konstruktivistik, diantaranya adalah sebagai berikut ; (1) memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, (2) menjelaskan tujuan instruksional, (3) menumbuhkan kompetensi prasarat, (4) memberikan stimulus pada konsep yang dipelajari, (5) memberikan petunjuk kepada peserta didik, (6) memunculkan aktivitas pembelajaran, (7) memberikan umpan balik, (8) refleksi pada akhir pembelajaran.

## **5. Strategi Belajar Konstruktivistik**

Pendekatan belajar konstruktivistik memiliki beberapa strategi dalam proses aplikasinya. Strategi tersebut antara lain :

---

<sup>40</sup> Martinis Yamin, *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*, (Jakarta: Referensi. 2012), hlm 181

- a. *Top-down Processing*, dalam pembelajaran konstruktivistik, peserta didik dimulai dari masalah-masalah yang kompleks untuk dipecahkan, kemudian menghasilkan atau menemukan keterampilan yang dibutuhkan.
- b. *Coopertive Learning*, yaitu strategi yang digunakan untuk proses belajar dimana peserta didik akan lebih mudah menemukan secara komperhensif konsep-konsep yang sulit jika peserta didik mendiskusikanya dengan peserta didik yang lain. Dalam strategi Coopertif learning ini, peserta didik belajar dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan problem yang dihadapi. Cooperatif learning lebih menekankan pada lingkungan sosial belajar dan menjadikan kelompok belajar sebagai tempat untuk mendapatkan pengetahuan, dan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh individu.
- c. *Generative Learning*. Strategi ini menekankan kepada adanya integrasi yang aktif antara materi atau pengetahuan yang baru diperoleh dari skemata. Sehingga dengan menggunakan generative learning diharapkan peserta didik lebih melakukan proses adaptasi ketika menghadapi stimulus yang baru. Selain itu, generative learning ini mengajarkan sebuah metode yang untuk melakukan kegiatan mental saat belajar, seperti membuat pertanyaan, kesimpulan atau analogi terhadap apa yang dipelajarinya.

## **H. Pembelajaran PAI**

### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar usaha atau bimbingan dan asuhan kepada anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat

memahami apa yang terkandung di dalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna, maksud tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan ajaran Agama Islam sebagai pandangan hidup sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhiratnya<sup>41</sup>.

Pendidikan Agama dalam Peraturan Pemerintah Nomor 55 tahun 2007 pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan<sup>42</sup>.

Menurut Hamruni pendidikan Agama Islam adalah proses transformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri peserta didik untuk menumbuhkembangkan potensi fitrahnya sehingga mencapai pribadi yang utama sesuai dengan ajaran Islam<sup>43</sup>.

Pembelajaran PAI di sini merupakan program pendidikan yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan nilai-nilai Islam dari dalam diri peserta didik. Dalam silabus pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dijelaskan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian, pembinaan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, serta

---

<sup>41</sup> Zakiah Daradjat. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: PT.Bumi Aksara.2008), hlm 88

<sup>42</sup> Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 Pasal 1 ayat 1

<sup>43</sup> Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm 63

pembiasaan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi muslim yang terus berkembang iman dan ketaqwaanya kepada Allah SWT<sup>44</sup>.

Ditinjau dari tujuan tersebut, pembelajaran PAI pada hakekatnya bukan bertujuan kepada aspek pengetahuan semata tetapi jauh lebih penting adalah bagaimana membangun pemahaman peserta didik terhadap ajaran-ajaran agama Islam, menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk mengamalkan sekaligus mengembangkan Asmaul Husna dalam kepribadian mereka. Cara yang sesuai dalam menyampaikan konsep-konsep pembelajaran PAI melalui berbagai pendekatan sangat diperlukan. Materi-materi pembelajaran PAI yang berupa konsep-konsep akan sulit untuk difahami oleh peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran berendekatan konstruktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI.

Menurut pendekatan ini, prinsip paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk menemukan ide-ide mereka, dan mengajar peserta didik menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Dalam padangan konstruktivistik juga dijelaskan bahwa belajar merupakan proses untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dari lapangan<sup>45</sup>.

Pendekatan konstruktif menuntut guru untuk menjadi fasilitator sekaligus sebagai pembimbing yang membantu peserta didik dalam menghubungkan

---

<sup>44</sup> Silabus Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. (Jakarta :Kemendikbud. 2016), hal 3

<sup>45</sup> Saekhan Muchin, *Pembelajaran Konstektual*, (Semarang:Sagha Grafika.2008),hlm71

pengetahuan yang telah dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan keseharian mereka. Melalui bimbingan tersebut, diharapkan peserta didik dapat memahami serta dapat mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam pembelajaran PAI.

## 2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat 1, pembelajaran pendidikan agama dikelompokkan dalam mata pelajaran agama dan akhlak mulia<sup>46</sup>. Kelompok mata pelajaran ini dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup budi pekerti, etika, atau moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama.

Pada dasarnya pendidikan agama mempunyai tujuan-tujuan yang berintikan kepada tiga aspek yaitu aspek iman, ilmu<sup>47</sup>, dan amal yang pada dasarnya berisi :

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan serta membentuk sikap positif dan disiplin serta cinta kepada agama yang diharapkan menjadi manusia yang taat kepada Allah SWT.
- b. Ketaatan kepada Allah SWT dan Rasul Nya adalah salah satu bentuk motivasi instrinsik terhadap pengembangan ilmu pengetahuan yang harus dimiliki oleh peserta didik.
- c. Menumbuhkan dan membina keterampilan beragama dalam semua lapangan hidup dan kehidupan, serta dapat memenuhi dan menghayati ajaran Islam secara menyeluruh.

---

<sup>46</sup> Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat 1

<sup>47</sup> Zakiah Daradjat. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: PT.Bumi Aksara.2008),hlm 90

## I. Multimedia Pembelajaran PAI Berbasis Konstruktivistik

*Constructivism* dalam bahasa Indonesia diserap menjadi konstruktivisme yang berarti menyusun atau membuat struktur. Konsep konstruktivisme dalam hal ini adalah proses penstrukturan atau pengorganisasian serangkaian informasi<sup>48</sup>. Dewasa ini, muncul kecenderungan penerapan teori konstruktivistik dalam pembelajaran secara luas. Konstruktivistik menjadi landasan berbagai seruan dan kecenderungan yang muncul dalam dunia pendidikan.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu wilayah yang dirasakan penting untuk mengembangkan pendekatan konstruktivistik ini dalam proses pembelajaran. Perlunya peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan terkait dengan pembelajaran PAI, memiliki dampak yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya, pembelajaran pendidikan agama Islam dapat dimaknai secara komprehensif oleh peserta didik sampai pada aplikasi secara praktis dalam kehidupan.

Melalui pendekatan konstruktivistik ini, peserta didik diarahkan untuk dapat aktif dalam mengembangkan berbagai kemampuan berfikir, belajar mandiri, sampai kepada tahap aplikatif, yaitu menerapkan sendi-sendi pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Konstruktivistik melihat bahwa belajar sebagai proses aktif peserta didik dalam mengkonstruksi makna-makna tertentu baik dalam bentuk teks, dialog, pengalaman fisik ataupun hal-hal lainnya.

---

<sup>48</sup> Paulina Pannen dkk. *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. (Proyek pengembangan Universitas Terbuka Dirjen Dikti Depdiknas :Jakarta 2005), hlm,10

Von Glaser menyatakan bahwa dalam prespektif konstruktivistik, belajar tidak sebatas kepada perwujudan hubungan antara stimulus dan respon, belajar merupakan pengaturan dari dan pembedaan struktur konseptual melalui refleksi dan abstraksi<sup>49</sup>. Pandangan konstruktivistik memandang bahwa belajar merupakan suatu proses organik untuk menemukan sesuatu, bukan suatu proses untuk mengumpulkan fakta-fakta. Peserta didik diarahkan untuk membentuk pengetahuan mereka sendiri, dan guru berperan sebagai mediator dalam proses pembentukan pengetahuan tersebut.

Menurut pandangan konstruktivistik, belajar pertama-tama adalah kegiatan individual dimana masing-masing peserta didik membentuk pengetahuannya sendiri, kemudian diintegrasikan dan dikolaborasikan melalui kelompok-kelompok belajar, yang pada tahap selanjutnya akan memunculkan struktur pengalaman belajar yang lebih komperhensif. Dalam pandangan ini guru berperan sebagai fasilitator untuk membantu proses pengkonstruksian pengetahuan peserta didik. Guru tidak menstransferkan pengetahuan yang dimilikinya, melainkan membantu peserta didik dalam membentuk pengetahuannya sendiri<sup>50</sup>.

Paradigma pembelajaran konstruktivistik dengan pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan dua pandangan yang memiliki relevansi atau kesesuaian satu sama lain. Dalam pandangan konstruktivistik, konsep belajar lebih difokuskan kepada pengembangan konsep dan pemahaman yang mendalam dan tidak sebatas kepada perkembangan sisi kognitif semata. Belajar membutuhkan

---

<sup>49</sup> Paulina Pannen dkk. *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. (Proyek pengembangan Universitas Terbuka Dirjen Dikti Depdiknas :Jakarta 2005), hlm.13

<sup>50</sup> Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Rineka Cipta:Jakarta.2005),hlm 59

pengaturan dan pembentukan struktur konseptual malui berbagai refleksi dan abstraksi.

Sedangkan dalam pandangan pendidikan Islam, belajar mencakup kegiatan yang luas tidak terkait pengembangan pengetahuan semata, melainkan sampai kepada pengembangan keterampilan, serta pemebentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam. Belajar tidak sebatas kepada aspek pengetahuan yang sempit,namun meliputi berbagai pengetahuan, keterampilan nilai dan sikap yang tercermin dalam perilaku setiap individu di setiap aspek kehidupan.

Menurut beberapa tokoh pendidikan Islam terdapat dua jenis pengetahuan, sebagaimana menurut pandangan Abdul Fatah Jalal dan Al-Atas. Al-Atas membedakan pengetahuan tersebut menjadi dua yaitu *al-'ilm* dan *'ilm*. *Al-'ilm* merujuk kepada pengetahuan yang hanya dapat diterima oleh individu dengan daya kerja amal ibadah, rasa ikhlas dan ibadah kepada Allah SWT demi mengharapkan ridha Nya semata dan yang kemungkinan dapat diterimanya adalah bergantung kepada kehendak dan karuni Allah SWT.

Sedangkan *'Ilm* yang merupakan bentuk jamak dari *'ulum*<sup>51</sup> adalah pengetahuan yang diperoleh dari hasil pencapaian daya usaha akliah melalui pengalaman hidup, indra jasmani, dan nazar akali dan pemerhatian, penyelidikan, dan pengkajian. Pengetahuan ini berdasarkan pada pengumpulan berbagai pengalaman yang diperoleh setiap individu. Pencapaian pengetahuan jenis kedua

---

<sup>51</sup> Sukiman. *Teroti Pembelajaran Dalam Pandangan Konstruktivisme dan Pendidikan Islam*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol,3, No,1 Januari-Juni 2008

ini ditempuh melalui proses penginderaan terhadap objek luar serta pengolahan lewat akal pikiran.

Dalam hal ini, indra dan akal manusia merupakan alat yang memegang peran yang cukup penting dalam pencapaian pengetahuan. Indera merupakan pintu gerbang dalam pencapaian pengetahuan dan akal yang akan memprosesnya lebih lanjut, sehingga menjadi pola-pola pengetahuan. Konsep belajar untuk pencapaian pengetahuan yang kedua tersebut yang ada kesesuaian dengan konsep belajar menurut pandangan konstruktivistik.

Pembelajaran PAI kelas II dengan materi Asmaul Husna yang akan dikembangkan oleh peneliti pada dasarnya merupakan salah satu jenis materi yang terdiri dari beberapa tipe, baik konsep, fakta, maupun prinsip. Materi bertipe konsep adalah segala sesuatu yang berwujud sebagai pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus<sup>52</sup>. Materi bersifat prinsip merupakan hal-hal utama yang menjadi pokok atau dasar, atau landasan yang memiliki posisi penting terhadap suatu hal, materi bertipe prinsip dalam hal ini meliputi dalil Al-Qur'an atau hadist-hadist nabi Muhammad jika dikaitkan dengan pembelajaran PAI. Sedangkan materi bertipe fakta adalah segala sesuatu yang berwujud kenyataan dan kebenaran, dapat berupa peristiwa, sejarah atau lambang-lambang tertentu<sup>53</sup>.

---

<sup>52</sup> Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, (Bandung: PT.Refika Aditama, 2014), hlm 267,

<sup>53</sup> Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, (Bandung: PT.Refika Aditama, 2014), hlm 267

Materi pembelajaran PAI kelas II dengan materi Asmaul Husna meliputi beberapa bagian antara lain materi Ar-Rahman, Ar-Rahim, Al-Malik, As-Samad, Al-Ahad, materi-materi tersebut merupakan materi yang bersifat abstrak. Tugas guru adalah mendesain bagaimana suatu materi yang bersifat abstrak tersebut dapat dipahami peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangannya. Dimana pada usia kelas II sekolah dasar ini, tahap perkembangan telah memasuki tahap operasional kongkrit. Secara umum pembelajaran yang banyak dilakukan oleh guru adalah melalui metode ceramah dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku dan LKS, sehingga materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak ini menjadi sulit untuk dipahami dan diaplikasikan oleh peserta didik.

Sebagai salah satu cara untuk menanggulangi permasalahan ini, maka multimedia PAI yang akan dikembangkan didesain dengan melakukan pendekatan konstruktivistik. Dimana materi-materi yang bersifat abstrak tersebut akan dihadirkan ke dalam multimedia pembelajaran PAI dalam bentuk yang lebih kongkrit, yang diasumsikan dapat merangsang daya serap dan memotivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pandangan konstruktivistik juga menjelaskan bahwa belajar merupakan proses untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dari lapangan<sup>54</sup>. Pengertian ini mengandung makna bahwas peserta didik akan lebih cepat memiliki pengetahuan jika pengetahuan itu dibangun atas dasar realita yang ada di dalam lingkungan keseharian peserta didik.

---

<sup>54</sup> Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, (Bandung: PT.Refika Aditama,2014),hlm.72

Menurut beberapa penelitian terhadap penggunaan multimedia pembelajaran dalam beberapa mata pelajaran umum, ditemukan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan daya serap peserta didik, sebagaimana beberapa penelitian berikut ini :

Penelitian yang dilakukan oleh Belinda Soo Phing dan Dr.Tse Kian, Faculty of Creative Multimedia, Multimedia University Malaysia dalam jurnal *Thurkhis Online Journal of Education Technology* dengan judul *Interactive Multimedia Learning : Students' Attitude and Learning Impact in An Animation Course*<sup>55</sup>. Penelitian yang dilakukan di Malaya University tersebut menghasilkan beberapa temuan diantaranya adalah pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memenuhi kebutuhan belajar, serta peserta didik dapat menjadi lebih aktif selama mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Fui-Theng Faculty of Science Technology, Engineering and Mathematics INTI International University Malaysia, dengan judul penelitian *Interactive Multimedia Learning : Innovation Classroom Education in a Malaysian University*<sup>56</sup>. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat mendukung keaktifan peserta didik dalam proses belajar, penggunaan multimedia pembelajaran dengan konten yang menarik, kreatif, dan lingkungan

---

<sup>55</sup> Belinda Soo-Phing, *Interactive Multimedia Learning: Student's attitude and Learning Impact n an Animation Course*, Jurnal: TOJET, October 2007 Vol 6

<sup>56</sup> Ms.Fui-Theng, *Interactive Multimedia Learning: Innovating Classromm Education in Malaysian University*, Jurnal :TOJET, April 2014, vol 13

belajar yang mendukung, dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh K.Wiyono, Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dengan judul *Multimedia Ineteraktif Berbasis Gaya Belajar untuk Meninngkatkan Penguasaan Konsep Pendahuluan Fisika Zat Padat*. Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan diantaranya adalah (1) model multimedia interaktif adaptif pada materi pendahulua fisika zat padat dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada tiap-tiap gaya belajar, (2) peningkatan penguasaan konsep pendahuluan fisika zat padat yang menggunakan model pembelajaran multimedia interaktif adaptif secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional, (3) rata-rata penguasaan konsep penunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajarn ini lebih efektif daripada pembelajaran secara konvensional dalam meningkatkan penguasaan konsep<sup>57</sup>.

Berdasarkan beberapa penelitan di atas, juga menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat diaplikasikan pada banyak bidang. Multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah jenis multimedia interaktif untuk materi PAI, dimana peserta didik dapat secara langsung melakukan kontrol terhadap materi-materi pembelajaran yang ingin dipelajari oleh peserta didik dalam meteri Asmaul Husna.

---

<sup>57</sup> K.Wiyono,*Model Multimedia Interaktif Berbasis Gaya Belajar untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pendahuluan Fisika Zat Padat*.Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia.Januari 2012

Unsur interaktif yang dikembangkan berdasarkan pendekatan konstruktivistik ini yaitu multimedia pembelajaran dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran dengan cara mencari, mengumpulkan, serta menganalisis informasi yang ada dalam multimedia ini. Peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, serta lingkungannya.

Sifat multimedia yang cukup fleksibel, dapat diterapkan dalam berbagai materi pembelajaran, menjadi salah hal yang cukup mendukung dalam pengembangan media pembelajaran ini. Melalui penggabungan antara pendekatan konstruktivistik dengan multimedia interaktif diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi Asmaul Husna secara lebih komperhensif.

## **J. Hakekat Peserta Didik**

### **1. Pengertian Peserta Didik**

Prespektif pedagogis mengartikan peserta didik adalah sejenis makhluk *homoeducandum*, makhluk yang menghajatkan pendidikan<sup>58</sup>. Peserta didik dipandang sebagai manusia yang memiliki potensi yang bersifat laten, sehingga dibuthkan binaan dan bimbingan untuk mengaktualisasikannya agar ia dapat menjadi manusia susila yang cakap.

Pandangan psikologis, menjelaskan bahwa peserta didik adalah individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun psikis menurut fitrahnya masing-masing. Sebagai individu yang tengah

---

<sup>58</sup> Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. 2009 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya). hlm 39

tumbuh dan berkembang , peserta didik memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju arah titik optimal kemampuan fitrahnya<sup>59</sup>.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 4, peserta didik diartikan sebagai anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Dalam pandangan Sinolungan (1997) menjelaskan bahwa setiap orang yang terkait dengan proses pendidikan sepanjang hayat<sup>60</sup>.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik merupakan individu yang sedang berkembang, yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, sehingga ia merupakan individu yang unik serta membutuhkan bimbingan untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya tersebut.

## 2. Karakteristik Peserta Didik Usia Sekolah Dasar

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk Indonesia saat masuk masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai usia 12 tahun. Apabila mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun). Masa sekolah merupakan masa intelektual datau masa keserasian sekolah.

<sup>59</sup> Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*.2009 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya). hlm 40

<sup>60</sup> Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*.2009 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya). hlm 39

Anak –anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Pada usia ini, anak-anak cenderung lebih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung<sup>61</sup>. Menurut Havighurst, perkembangan anak usia sekolah dasar ini meliputi : (1) penguasaan ketrampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktifitas fisik; (2) belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok ; (3) belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat; (4) memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif; (5) mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai<sup>62</sup>. Menurut Fauzi dalam masa sekolah ini masa intelektulitas dibagi menjadi dua tahap yaitu :

*Pertama* masa kelas rendah sekolah dasar, yang berada pada umur antara 6 sampai pada umur 10 tahun. Masa kelas ini, sifat khas yang ada pada diri anak mencakup: (a) adanya kolerasi positif yang tinggi antara kedaan jasmani dengan prestasi sekolah, (b) sikap tunduk dan patuh terhadap peraturan yang berlaku, (c) terdapat kecenderungan senang untuk memuji diri sendiri, (d) suka untuk membanding-bandingkan, (e) pada masa ini, anak menghendaki nilai yang bagus, tanpa mengingat apakah prestasi tersebut memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

*Kedua*, masa kelas tinggi sekolah dasar yang berada pada kisaran usia 9 sampai pada 12-13 tahun. Sifat khas anak-anak pada masa ini meliputi: (a) adanya

---

<sup>61</sup> Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. 2009 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya). hlm 35

<sup>62</sup> *Psikologi Anak Sekolah Dasar*. Diakses pada tanggal 2 Juni 2016 dari [http://repository.upi.edu/operator/upload/s\\_sdt\\_034635\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/s_sdt_034635_chapter2.pdf)

minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari secara kongkrit yang menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis; (b) berpikir realistis, ingin tahu, ingin belajar; (c) tumbuhnya minat-minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus; (d) gemar membantu kelompok sebaya; (e) pada masa ini, anak menjadikan angka rapor sebagai ukuran yang tepat mengenai prsetasi sekolah.

Ditinjau dari aspek perkembangan peserta didik, pada tahapan usia sekolah dasar (7-12 tahun) ini adalah usia dimana peserta didik telah mencapai tahap operasional kongkrit, tahap dimana peserta didik dapat memahami sesuatu yang bersifat nyata<sup>63</sup>. Ciri utama pemikiran dari peserta didik usia sekolah dasar adalah cara berfikir yang kongkrit, artinya peserta didik akan mudah menangkap suatu pesan pembelajaran jika pesan tersebut lebih bersifat kongkrit dan bukan bersifat abstrak.

Berdasarkan penjabaran ini, jika ditarik dalam kegiatan pembelajaran, maka diperlukan suatu pendekatan maupun stimulus berupa media pembelajaran yang tepat, agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai dengan perkembangan mereka. Dalam jangkauan yang lebih luas, untuk menghindari tujuan pembelajaran PAI yang terpusat pada ranah kognitif, maka pendekatan konstruktif dalam penyusunan multimedia pembelajaran harus digunakan.

---

<sup>63</sup> Pigaet dalam Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.2009),hlm 105

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan yang secara umum disebut juga dengan istilah *research and development*. Menurut ahli teknologi pembelajaran, Seels & Rechey pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Pengembangan dalam konteks ini dapat diartikan sebagai proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran<sup>1</sup>.

Menurut Nusa Putra penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk menemukannya, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model atau metode, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna<sup>2</sup>.

Ahli pendidikan juga mengemukakan beberapa definisi terkait dengan penelitian pengembangan. Borg & Gall dalam Punaji juga mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan merupakan strategi untuk mengembangkan suatu produk dalam dunia pendidikan<sup>3</sup>. Dari berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan dalam ranah pendidikan pada

---

<sup>1</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta:Kencana, 2012).hlm. 219.

<sup>2</sup> Nusa Putra. *Research and Development*, "Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar". (Jakarta : Rajagrafindo Persada, 2012).hlm.67.

<sup>3</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta:Kencana, 2012).hlm.215.

hakekatnya adalah untuk menghasilkan bahan-bahan pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi pemecahan masalah terhadap proses pembelajaran, guna menjadikan pembelajaran tersebut mudah untuk dimaknai serta diserap oleh peserta didik.

Secara terperinci model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model prosedural yang dirancang dan dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Henich, Russell dan Michael Molenda yang disebut dengan pengembangan model ASSURE. Model pengembangan ASSURE ini merupakan model pengembangan yang berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan.

Model pengembangan ASSURE dapat digunakan untuk menetapkan pengalaman belajar yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Langkah awal dari model pengembangan ini adalah pengenalan peserta didik sebagai individu yang akan menempuh program pembelajaran. Tahapan selanjutnya adalah perancangan kompetensi yang dapat digunakan dalam menentukan metode, media, yang akan digunakan untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan<sup>4</sup>. Model ASSURE ini lebih menekankan kepada pemanfaatan media dan teknologi yang digunakan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>4</sup> Benny A. Pribadi, *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*, (Jakarta : PT. Dian Rakyat, 2011).hlm.30

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

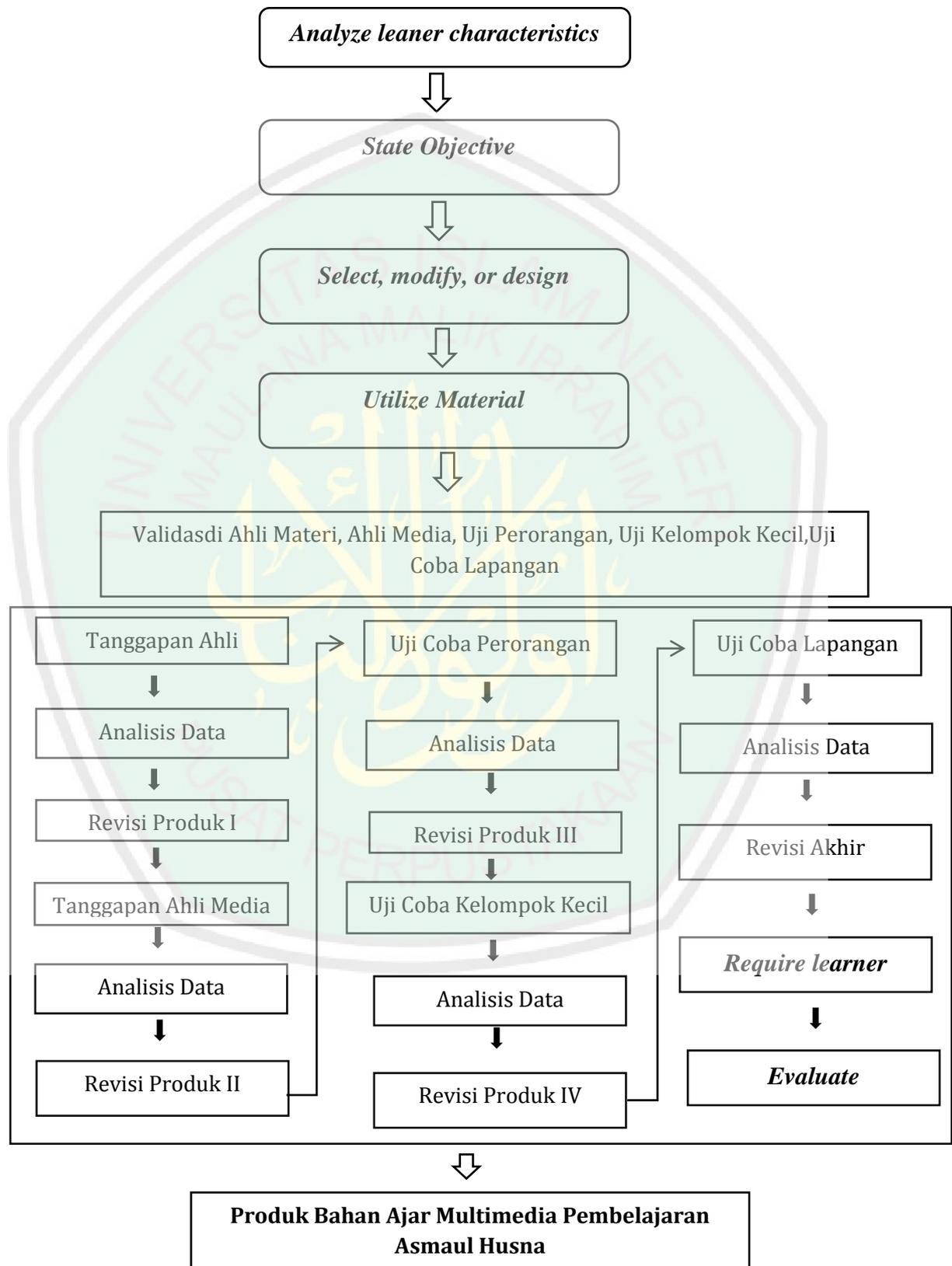
Model pengembangan ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino dan Henich ini memiliki beberapa prosedur atau langkah kerja yang meliputi, (1) *analyze learner characteristics* (identifikasi karakteristik peserta didik), (2) *state performance objectives* (penetapan tujuan pembelajaran), (3) *select methods, media, and material* (pemilihan metode, media dan bahan pelajaran), (4) *utilize material* (menggunakan materi dan media pembelajaran), (5) *requires learner participation* (melibatkan siswa dalam proses pembelajaran), (6) *evaluate and revicce* (evaluasi dan revisi)<sup>5</sup>.

Berdasarkan penjelasan di atas, prosedur pengembangan ASSURE yang dijadikan sebagai kerangka dasar dalam pengembangan multimedia pembelajaran Asmaul Husna pada jenjang kelas II di SDN Sidomulyo 02 ini, peneliti jabarkan ke dalam bentuk bagan sebagaimana berikut :

---

<sup>5</sup> *Ibid* .hlm.30

Gambar 1.0 Prosedur Pengembangan ASSURE



Berdasarkan pada bagan di atas, penelitian dan pengembangan ini akan peneliti jabarkan secara terperinci dalam langkah kerja sebagai berikut :

### **1. *Analyze Learner Characteristics* (analisis karakteristik peserta didik)**

Dalam tahapan awal ini, peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik melalui tiga faktor yang meliputi (a) karakteristik umum, (b) kemampuan awal peserta didik, serta (c) kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis karakteristik peserta didik ini meliputi penjabaran sebagai berikut.

#### **a. Karakteristik Umum**

Gambaran umum peserta didik pada jenjang sekolah dasar di SDN Sidomulyo 02 Batu, terbagi ke dalam dua kelompok belajar yaitu kelompok kelas rendah dan kelompok kelas tinggi. Kelompok kelas rendah terdiri dari kelas 1, 2 dan 3, sedangkan kelompok kelas tinggi terdiri dari kelas 4, 5 dan 6. Pada kelompok kelas kecil, usia rata-rata peserta didik SDN Sidomulyo 02 berada diantara 7 sampai 8 tahun, dan berjumlah sebanyak 27 siswa. Objek penelitian yang diamati oleh pengembang pada kelas II ini, terdiri dari 11 (40,74 %) siswa putra dan 16 (59,26%) siswi putri.

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam pembelajaran di kelas, peneliti menemukan berbagai karakter yang beragam. *Pertama*, pada pengamatan dalam pembelajaran, peserta didik pada usia ini cenderung memiliki daya konsentrasi yang relatif singkat. Hal ini dapat diidentifikasi melalui pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Dalam kegiatan pembelajaran, baik pada materi umum maupun pada materi PAI, kondisi kelas pada saat 15 sampai 20 menit

pertama sangat kondusif dan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan tertib dan tenang.

Dalam kurun waktu lebih lama, kondisi kelas mulai kurang kondusif dan cenderung ramai. Beberapa peserta didik yang sangat aktif dan mulai mengganggu teman, lebih aktif bercerita dengan teman sebangku, menggambar, tidak mau menulis dan cenderung mengabaikan penjelasan guru. Peneliti dalam beberapa pertemuan

Menurut Evi Aditrisulawati<sup>6</sup> dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari peserta didik hanya mampu mengikuti proses pembelajaran tidak lebih dari 20 menit pertama. Dengan kondisi demikian, tidak jarang proses pembelajaran berjalan kurang maksimal, dikarenakan banyak peserta didik yang terganggu dengan peserta didik lain yang ramai. Selain hal tersebut pada usia ini, peserta didik cenderung lebih aktif dalam bergerak atau berpindah dari satu bangku ke bangku lain, dan mudah jenuh jika duduk dalam waktu yang cukup lama.

Dalam observasi ini, peneliti mencoba menggunakan perangkat audio visual dalam kegiatan pembelajaran, sebagai salah satu cara untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Melalui media pembelajaran audio visual ini, peserta didik cukup antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada awal-awal kegiatan. Pada saat penayangan video pembelajaran, dengan durasi antara 7 -10 menit peserta didik dapat mengikuti dengan antusias, namun pada saat pemutaran video pembelajaran dengan durasi antara 15- 20 menit peserta didik tidak dapat mengikuti secara maksimal, cenderung ramai dan banyak bergerak. Kondisi

---

<sup>6</sup> Evi Adi Trisulawati, *wawancara* (20 Juli 2016)

tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik mengalami penurunan daya konsentrasi dan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif, sehingga pembelajaran berjalan kurang maksimal.

*Kedua*, karakteristik umum yang ditemukan berdasarkan pengamatan di lapangan adalah anak pada usia kelas II cenderung lebih aktif, senang bermain serta senang merasakan sesuatu yang dilakukan secara langsung. Sebagaimana dijelaskan oleh Evi Adi, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara membaca atau menulis saja, akan menyebabkan peserta didik jenuh dan cenderung untuk melakukan kegaduhan dalam kelas. Sebaliknya jika peserta didik dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran aktif, mereka akan lebih antusias dan dapat mengikuti proses pembelajaran lebih lama<sup>7</sup>. Peserta didik pada usia ini, lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain, sehingga pada saat peserta didik selesai dalam mengerjakan tugasnya atau selesai dalam menulis materi pelajaran, mereka menggunakan waktu tersebut untuk membuat mainan dari kertas, bermain tempat pensil ataupun menggambar pada buku pelajarannya tersebut.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama menjadi guru di SDN Sidomulyo 02 khususnya dalam pembelajaran PAI di kelas II, peserta didik cenderung tertantang dalam belajar apabila disajikan materi pembelajaran yang memerlukan daya kinestetik yang mengarahkan peserta didik menjadi aktif. Dalam pembelajaran PAI pada materi pengenalan huruf hijaiyah, peneliti mencoba untuk menggunakan metode pembelajaran bernyanyi pada pengenalan huruf hijaiyah.

---

<sup>7</sup> Evi Adi Trisulawati, *wawancara* (20 Juli 2016)

Melalui media bernyanyi huruf hijaiyah peserta didik terlihat sangat antusias dalam pembelajaran.

Dalam observasi serta percobaan yang dilakukan oleh peneliti terhadap pembelajaran kelas II SDN Sidomulyo 02 ini, peserta didik yang melakukan pembelajaran secara praktik pada materi-materi tertentu dalam mata pelajaran PAI, terlihat lebih antusias dan dapat mengikuti pembelajaran dalam rentang yang cukup lama. Sebagai contoh adalah ketika kegiatan pembelajaran wudhu, untuk mengetahui daya serap penguasaan wudhu, peneliti melakukan kegiatan evaluasi dengan menggunakan media gambar yang kemudian di cocokan sesuai dengan urutan tatacara wudhu. Dari hal ini, dapat diketahui bahwa tingkat partisipasi peserta didik dalam melakukan tugas-tugas pembelajaran menjadi lebih aktif. Dari kedua hal tersebut dapat dianalisis bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai alternative metode dan media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

*Ketiga*, ditinjau dari perkembangan kognitif peserta didik pada jenjang kelas II ini, lebih mudah memahami suatu hal yang bersifat kongkrit. Pada rentang usia ini peserta didik memasuki fase operasional kongrit, dimana suatu konsep akan lebih mudah untuk dipahami, jika peserta didik langsung terlibat dalam proses pembelajaran. Penjelasan guru lebih mudah untuk diterima oleh peserta didik, jika penjelasan tersebut dibarengi dengan pemberian contoh-contoh kongkrit dalam kehidupan peserta didik.

Pengamatan pada kelas II ini peneliti mengidentifikasi kegiatan pembelajaran secara umum yang dilakukan guru kelas dimana pada pembelajaran

ini, guru kelas menggunakan perpustakaan sebagai salah satu sarana pembelajaran. Pada kegiatan perpustakaan tersebut, ditemukan bahwa kecenderungan anak-anak untuk membaca buku-buku cerita bergambar lebih banyak dibandingkan dengan membaca buku teks penunjang pelajaran. Dari kegiatan ini dapat diidentifikasi bahwa peserta didik pada jenjang kelas II lebih senang terhadap hal-hal yang bersifat visual, dalam artian peserta didik lebih menyukai buku-buku dengan karakteristik bergambar.

Evi Adi juga menjelaskan terkait dengan fase operasional kongkrit pada jenjang kelas II ini, bahwa peserta didik akan lebih mudah diarahkan dalam mengerjakan suatu tugas, jika peserta didik telah diberikan penjelasan melalui praktik yang dilakukan oleh guru secara langsung, misalnya adalah dalam pembuatan keterampilan sederhana, menyusun kolase, atau kegiatan praktikum yang lain. Evi juga menjelaskan bahwa peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menjadi mudah memahami penjelasan guru jika guru menjelaskan materi tersebut menggunakan gambar-gambar yang sesuai dengan isi pelajaran, misalnya adalah pembiasaan hidup bersih, pembiasaan menghormati orang tua, serta pembiasaan perilaku disiplin<sup>8</sup>.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan beberapa hal terkait dengan analisis karakteristik umum pada jenjang kelas II SDN Sidomulyo 02 yang meliputi ; (1) peserta didik jenjang kelas II memiliki daya konsentrasi yang cukup singkat, sehingga membutuhkan beragam alternative untuk dapat memudahkan peserta didik memahami isi pelajaran dengan waktu yang relative terbatas, (2)

---

<sup>8</sup> Evi Adi Trisulawati, *wawancara* (20 Juli 2016)

peserta didik merupakan individu yang aktif, sehingga dibutuhkan media yang dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam menyalurkan keaktifan tersebut untuk memaksimalkan proses pembelajaran, (3) peserta didik pada jenjang kelas II adalah individu yang memasuki tahap operasional kongkrit, dimana peserta didik akan lebih mudah memahami suatu hal melalui contoh-contoh yang dihadirkan dalam proses pembelajaran.

Tahapan analisis karakteristik umum pada jenjang kelas II ini merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi peneliti untuk dapat melakukan identifikasi kebutuhan peserta didik yang selanjutnya digunakan peneliti sebagai dasar pengembangan multimedia pembelajaran PAI.

#### **b. Analisis Kemampuan Awal**

Analisis kompetensi awal ini, digunakan oleh peneliti untuk mengetahui berbagai kompetensi yang telah diperoleh peserta didik selama menempuh pembelajaran. Dalam hal ini struktur pengetahuan yang telah diperoleh peserta didik berdasarkan kurikulum yang berlaku di SDN Sidomulyo 02, pada jenjang kelas sebelumnya adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.1**  
**Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
<b>Al Qur'an</b> 1. Menghafal Al Qur'an surat pendek pilihan	1.1 Melafalkan QS Al-Fatihah dengan lancar 1.2 Menghafal QS Al-Fatihah dengan lancar

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
<b>Aqidah</b> 2. Mengetahui Rukun Iman	2.1 Menunjukkan ciptaan Allah SWT melalui ciptaan-Nya 2.2 Menyebutkan enam Rukun Iman 2.3 Menghafal enam Rukun Iman
<b>Ahlak</b> 3. Membiasakan perilaku terpuji	3.1 Membiasakan perilaku jujur 3.2 Membiasakan perilaku bertanggung jawab 3.3 Membiasakan perilaku hidup bersih 3.4 Membiasakan perilaku disiplin
<b>Fiqih</b> 4. Mengetahui tatacara bersuci (thaharah)	4.1 Menyebutkan pengertian bersuci 4.2 Mencontoh tatacara bersuci
5. Mengetahui Rukun Islam	5.1 Menirukan ucapan Rukun Islam 5.2 Menghafal Rukun Islam
<b>Al Qur'an</b> 6. Menghafal Al Qur'an surat-surat pendek pilihan	6.1 Menghafal QS Al-Kautsar dengan lancar 6.2 Menghafal QS An-Nashr dengan lancar 6.3 Menghafal QS Al-'Ashr dengan lancar
<b>Aqidah</b> 7. Mengetahui dua kalimat syahadat	7.1 Melafalkan syahadat tauhid dan syahadat rasul 7.2 Menghafal dua kalimat syahadat 7.3 Mengartikan dua kalimat syahadat
<b>Akhlak</b> 8. Membiasakan perilaku terpuji	8.1 Menampilkan perilaku rajin 8.2 Menampilkan perilaku tolong-menolong 8.3 Menampilkan perilaku hormat terhadap orang tua
<b>Fiqih</b> 9. Membiasakan bersuci (thaharah)	9.1 Menyebutkan tata cara berwudlu 9.2 Mempraktekkan tata cara berwudlu

Berdasarkan rangkaian kurikulum di atas, dapat diketahui bahwa struktur pengetahuan yang telah diperoleh peserta didik terkait dengan pembelajaran PAI mencakup empat aspek antara lain adalah (1) aspek Al-Qur'an, (2) aqidah, (3) akhlak, dan (4) aspek fiqih. Pada jenjang berikutnya, pada kelas II ini, struktur pengetahuan yang akan dipelajari oleh peserta didik adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.2**  
**SK-KD Kelas II Sekolah Dasar**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
<b>Al Qur'an</b> 1. Menghafal Al Qur'an	1.1 Mengetahui huruf Hijaiyah 1.2 Mengetahui tanda baca (harakat)
<b>Aqidah</b> 2. Mengetahui Asmaul Husna	2.1 Menyebutkan lima dari Asmaul Husna Mengetahui lima dari Asmaul Husna
<b>Akhlak</b> 3. Mencontoh perilaku terpuji	3.1 Menampilkan perilaku rendah hati 3.2 Menampilkan perilaku hidup sederhana 3.3 Menampilkan adab buang air besar dan kecil
<b>Fiqih</b> 4. Mengetahui tatacara wudhu	4.1 Membiasakan wudhu dengan tertib 4.2 Membaca do'a setelah berwudhu
5. Menghafal bacaan shalat	5.1 Melafalkan bacaan shalat 5.2 Menghafal bacaan shalat

Berdasarkan pengamatan peneliti pada pembelajaran Asmaul Husna di kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu, pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan lembar kerja siswa hanya menekankan kepada aspek pengetahuan semata. Sehingga tujuan yang tercapai dari pembelajaran hanya mengacu kepada aspek daya ingat peserta didik dalam menghafal materi Asmaul Husna.

Dalam hal ini penggunaan LKS secara terus menerus dirasakan kurang belum mampu untuk dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Mengingat peserta didik pada usia ini mempunyai karakteristik yang beragam dan cenderung memiliki daya konsentrasi yang singkat, maka pembelajaran yang terpaku kepada penggunaan LKS saja belum mampu untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

Sebagai salah satu cara untuk dapat mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, dalam pembelajaran Asmaul Husna kelas II di SDN Sidomulyo 02 ini, peneliti menggunakan teknik *pre-test*. Selain sebagai salah satu cara menganalisis kebutuhan belajar peserta didik, *pre-test* juga akan digunakan oleh peneliti untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna.

Dalam hal ini, Benny menjelaskan bahwa hasil *pre-test* dapat memberikan informasi yang berguna terkait dengan kompetensi peserta didik sebelum mengikuti suatu program pembelajaran oleh guru<sup>9</sup>. Tujuan *pre-test* yang dimaksudkan peneliti adalah mengetahui sejauh mana kemampuan awal peserta didik, sebelum menggunakan multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti.

*Pre-test* yang dilakukan terdiri dari 10 item soal pilihan ganda, 5 item soal isian dan 5 item soal dalam bentuk uraian. Teknik penilaian *pre-test* ini meliputi ; (1) penskoran masing-masing item pada variasi soal pilihan ganda adalah 1 poin pada jawaban benar, poin 2 untuk jawaban benar pada jenis soal isian dan 3 poin pada jenis soal uraian. Data hasil pengolahan *pre-test* kemudian akan di konversi peneliti ke dalam bentuk nilai dengan penggunaan rumus sebagai berikut<sup>10</sup>.

$$\text{Nilai} = \frac{X_i}{X_{\max}} \times 100$$

Keterangan  $X_i$  = Skor yang di dapat

<sup>9</sup> Benny A. Pribadi. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. (Jakarta ; PT. Dian Rakyat). Hal 55

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta:Rineka Cipta.2006).hlm.79

$X_{max}$  = Skor maksimal

Berdasarkan hasil konversi tersebut didapatkan nilai sebagai berikut.

**Tabel 3.3**  
**Nilai Pretest**

No	Nama Siswa	Nilai
1	Andien Permata Citra Utama	80,00
2	Arjuna Satria Pranata	68,57
3	Aulia Alva Reatiwi	94,28
4	Bunga Fitaloka Maulidia Santoso	65,71
5	Caisa Rafa Firmansyah	51,42
6	Chinka Kirana Meysa Putri	54,28
7	Devan Naufal An Nafi'	65,71
8	Dzakiyah Noreen	71,42
9	Fardan Haifa Irsyadi	68,57
10	Farid Eka Ferdiansyah	80,00
11	Gisel Fivana Amellia	74,28
12	Husna Ziada	74,28
13	Imelda Devi Ananta	80,00
14	Keisya Husna Salsabila	68,57
15	Kiara Roraima Balqis	91,42
16	Muhammad Ridho Kurniawan	65,71
17	Muhammad Fadillah	77,14
18	Muhammad Maulana Malik Ibrahim	54,28
19	Natasya Anggun Dewi Felita	65,71
20	Naura Meivalya Putri Azkiya	82,85
21	Nawita Vivian Devinta Rahma	51,42
22	Rafi Arta Nafisah	51,42
23	Ramadani Satrio Adi Pratama	51,42
24	Reva Zacinda Faustina	77,14
25	Rizky Akbar Febriansyah	65,71

26	Talita Indra Rahma	82,85
27	Anatasya Novi Kritiawati	57,14

Untuk mempermudah teknik analisis, peneliti menggunakan KKM atau standar ketuntasan minimum, yang pada materi Asmaul Husna nilai KKM tersebut adalah 70. Berdasarkan tabel di atas jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu sebanyak 10 orang atau sebesar 37,04% , dan jumlah peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 17 orang atau sebesar 62,96 % dari total keseluruhan peserta didik kelas II SDN Sidomulyo 02.

Berdasarkan hasil *pre-test* tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan peserta didik terkait dengan materi pembelajaran Asmaul Husna perlu untuk ditingkatkan. Dari pengujian ini, ditemukan pula beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai landasan pengembangan multimedia pembelajaran pada materi Asmaul Husna, diantara temuan tersebut adalah sebagai berikut : (1) secara sederhana peserta didik sudah mampu dalam menjelaskan pengertian Asmaul Husna sesuai dengan bahasa yang mudah mereka pahami, (2) peserta didik masih sulit untuk membedakan beberapa nama-nama Asmaul Husna, (3) peserta didik belum mampu untuk mengartikan nama-nama asmul husna dengan benar, (4) peserta didik masih kesulitan dalam menyebutkan beberapa contoh-contoh meneladani lima Asmaul Husna.

Berdasarkan hasil *pre-test* tersebut, memberikan gambaran umum bahwasanya peserta didik hampir sebagian besar telah memiliki pengetahuan dasar terkait materi pembelajaran Asmaul Husna, namun membutuhkan

bimbingan untuk dapat meningkatkan potensi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran ini. Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas II juga ditemukan bahwa beberapa peserta didik yang secara teratur melakukan kegiatan belajar secara mandiri, memiliki kesiapan belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang lain. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai *pre-test* yang telah dilakukan oleh peneliti, dimana peserta didik yang secara teratur melakukan kegiatan belajar secara mandiri memiliki nilai yang cukup baik. Demikian gambaran umum terkait dengan pengetahuan awal peserta didik SDN Sidomulyo 02 dalam pembelajaran materi Asmaul Husna.



## 2. *State Objective* (Penetapan Tujuan Pembelajaran)

Tujuan merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku dan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah mengikuti serangkaian proses instruksional. Perumusan tujuan akan memberikan arahan atas tindakan yang telah dilakukan. Sering dengan penetapan tujuan pembelajaran ini, dalam prosesnya harus memperhatikan beberapa aspek yang menjadi landasan dasar.

Menurut Gagne<sup>11</sup> hal-hal yang penting dalam penetapan tujuan tersebut meliputi ; (1) ketercapaian dalam hal kapabilitas informasi verbal, dimana peserta didik mampu untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis,(2) keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep atau lambang dimana kemampuan ini merupakan aktivitas kognitif yang bersifat khas, (3) ketecapaian strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya, (4) ketercapaian dari sisi sikap, yaitu peserta didik memiliki kemampuan menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

---

<sup>11</sup> Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media, 2013),hlm 22

Ralph Tyler berpendapat bahwa rumusan tujuan yang paling bermanfaat adalah rumusan yang menunjukkan jenis perilaku yang akan diajarkan kepada peserta didik dan isi pembelajaran yang membuat peserta didik menunjukkan perilaku itu<sup>12</sup>. Sejalan dengan hal ini, sistem pendidikan di Indonesia juga telah memiliki rumusan-rumusan tujuan pendidikan yang dijabarkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 sebagai berikut.

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermataab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar manusia menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhalq mulia, sehat, berilmu, cakap, kratif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab<sup>13</sup>.

Mengacu pada rumusan tujuan pendidikan tersebut, pemerintah melalui Badan Standar Nasional Pendidikan telah mengupayakan rumusan tujuan pendidikan yang harus dicapai dalam sistem pendidikan nasional yang dijabarkan dalam kurikulum. Berdasarkan pada materi Asmaul Husna yang dikembangkan oleh peneliti, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada pada materi ini adalah sebagai barikut.

**Tabel 3.4**  
**SK-KD Asmaul Husna**

<b>STANDART KOMPETENSI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
2. Mengetahui Asmaul Husna	2.1 Menyebutkan lima Asmaul Husna 2.2 Hafal lima Asmaul Husna
	2.3 Mengartikan lima Asmaul Husna 2.4 Hafal lima Asmaul Husna beserta artinya

<sup>12</sup> Lorin W. Anderson dan David R. Kratholh (Ed. ). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen (Terj)*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010). Hal 18-19

<sup>13</sup> BSNP. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Diakses pada tanggal 2 Oktober 2016 dari

Dalam pengembangan model ASSURE ini, penetapan tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum atau dirumuskan sendiri oleh peneliti melalui proses penilaian kebutuhan belajar. Penetapan tujuan pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan atas penjabaran SK dan KD yang termuat dalam struktur kurikulum sebagaimana tabel di atas. Penetapan tujuan pembelajaran ini kemudian peneliti jabarkan ke dalam struktur yang lebih spesifik berdasarkan analisis instruksional menurut kebutuhan pembelajaran konstruktivistik.

Analisis instruksional pada dasarnya dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas yang digunakan untuk menentukan sejumlah sub kompetensi atau sub keterampilan yang perlu dimiliki oleh peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi umum yang telah ditentukan dalam kurikulum ataupun silabus. Sub kompetensi menggambarkan sejumlah keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan individu sehingga mampu melakukan kompetensi yang lebih tinggi tingkatannya.

Analisis instruksional yang digunakan oleh pengembang pada tahapan ini adalah berdasarkan kepada hirarki pengetahuan revisi taksonomi Bloom<sup>14</sup>. Penggunaan revisi taksonomi Bloom dalam analisis instruksional ini digunakan peneliti untuk mempermudah pengidentifikasian tujuan pembelajaran yang lebih

---

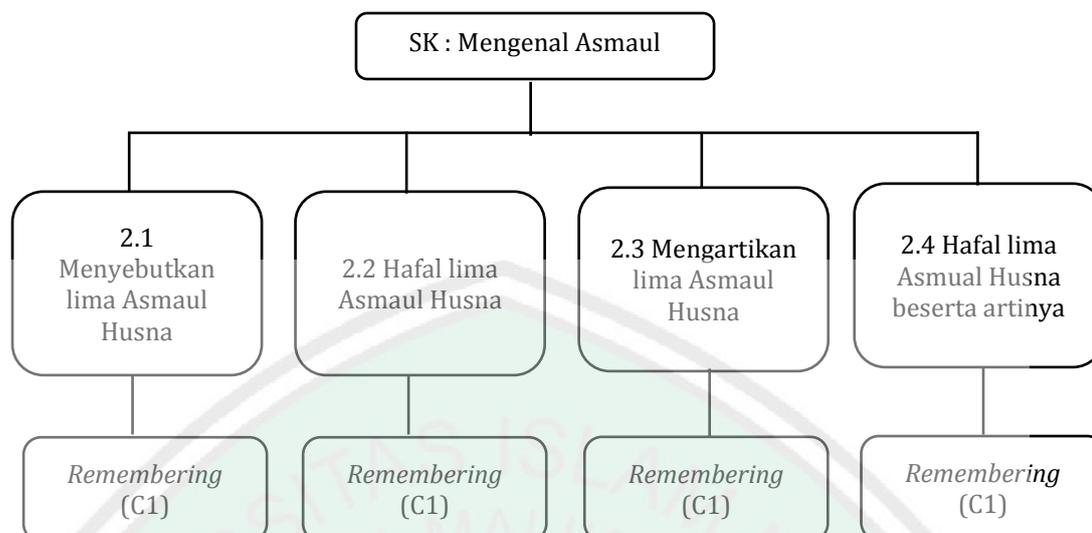
<sup>14</sup> Anderson, Lorin W., and David R. Krathwohl. "Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom, terjemahan dari." *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Blooms Taxonomy of Educational Objectives* (2010).

spesifik serta sistematis. Berikut adalah hirarki pengetahuan yang dimaksudkan dalam analisis tujuan pembelajaran, yang terjabar ke dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 3.5**  
**Hirarki Pengetahuan**

Kategori	Kata kunci
<b><i>Remembering (mengingat) (C1)</i></b>	Menyebutkan definisi, menirukan ucapan, menyatakan susunan, mengucapkan, mengulang, menyatakan
<b><i>Understanding (memahami) (C2)</i></b>	Mengelompokkan, menggambarkan, menjelaskan indentifikasi, menepatkan, melaporkan, menjelaskan, menerjemahkan
<b><i>Applying (menerapkan) (C3)</i></b>	Memilih, mendemonstrasikan, memerankan, menggunakan, mengilustrasikan, menginterpretasikan, menyusun jadwal, membuat sketsa, memecahkan masalah, menulis
<b><i>Analyzing (menganalisis) (C4)</i></b>	Mengkaji, membandingkan, mengkontraskan, membedakan, melakukan deskriminasi, memisahkan, menguji, melakukan, eksperimen, mempertanyakan.
<b><i>Evaluating (mengevaluasi) (C5)</i></b>	Memberi argumentasi, mempertahankan, menyatakan, memilih, memberi dukungan, memberi penilaian, melakukan evaluasi.
<b><i>Creating (mencipta) (C6)</i></b>	Merakit, mengubah, membangun, mencipta, merangsang, mendirikan, merumuskan menulis.

Berdasarkan tabel di atas, SK dan KD yang terdapat dalam materi pembelajaran Asmaul Husna dapat dipetakan ke dalam klasifikasi pengetahuan sebagaimana bagan berikut.



Berdasarkan bagan di atas, untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar, peneliti menyusun indikator-indikator proses pembelajaran, sebagaimana berikut.

**Tabel 3.6**  
**Indikator Pencapaian Pembelajaran**

STANDART KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN
2. Mengenal Asmaul Husna	1.1 Menyebutkan lima dari Asmaul Husna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu menjelaskan pengertian Asmaul Husna</li> <li>2. Siswa dapat membaca pelafalan lima Asmaul Husna dengan benar</li> <li>3. Siswa dapat mengulang pelafalan lima Asmaul Husna dengan baik dan benar</li> </ol>
	1.2 Mengartikan lima dari Asmaul Husna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat membaca lima Asmaul Husna beserta artinya dengan benar</li> <li>2. Siswa dapat menyebutkan lima Asmaul Husna dan artinya dengan tepat</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa mampu untuk mengartikan lima Asmaul Husna dengan benar</li> <li>4. Siswa dapat menjelaskan pengertian 5 Asmaul Husna</li> <li>5. Siswa dapat memberikan contoh meneladani 5 Asmaul Husna.</li> <li>6. Siswa mampu mempraktikkan sifat keteladanan 5 asamul husna dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>7. Siswa mampu memberikan contoh perilaku iman kepada 5 Asmaul Husna sesuai dengan bahasa yang dipahami.</li> </ol>
--	--	--

Pada tabel di atas, penjabaran indikator pencapaian dalam pembelajaran Asmaul Husna tersebut memuat beberapa tingkatan pengetahuan<sup>15</sup> yang dapat dijabarkan dalam tabel sebagaimana berikut ini.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN	Klasifikasi Pegetahuan
1.1 Menyebutkan lima dari Asmaul Husna	1. Siswa mampu menjelaskan pengertian Asmaul Husna	<i>Understanding (C2)</i>
	2. Siswa dapat membaca pelafalan lima Asmaul Husna dengan benar	<i>Remembering (C1)</i>
	3. Siswa dapat mengulang pelafalan lima Asmaul Husna dengan baik dan benar	<i>Remembering (C1)</i>
2.1 Mengartikan lima dari Asmaul Husna	1. Siswa dapat membaca lima Asmaul Husna beserta artinya dengan benar	<i>Remembering (C1)</i>
	2. Siswa dapat menyebutkan lima Asmaul Husna dan artinya dengan tepat	<i>Remembering (C1)</i>
	3. Siswa mampu untuk mengartikan	<i>Understanding (C2)</i>

<sup>15</sup> Sebagaimana tabel kata kerja operasional pada aspek kognisi dalam Martinis Yamin, *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*, (Jakarta: Reverensi, 2012), hlm 57

	lima Asmaul Husna dengan benar	
	4. Siswa dapat menghafal lima Asmaul Husna dengan tepat	<i>Understanding (C2)</i>
	5. Siswa dapat menjelaskan pengertian Asmaul Husna Ar-Rahman Ar-Rahim	<i>Understanding (C2)</i>
	6. Siswa memberikan contoh sifat Ar-Rahman Ar-Rahim dalam kehidupan sehari-hari	<i>Applying (C3)</i>
	7. Siswa mampu mempraktikkan sifat Ar-Rahman dan Ar-Rahim dalam kehidupan sehari-hari.	<i>Applying (C3)</i>
	8. Siswa dapat menjelaskan kembali pengetahuan Asmaul Husna Al-Malik dan Al-Ahad	<i>Understanding (C2)</i>
	9. Siswa dapat memberikan contoh sifat Al-Malik dan Al-Ahad yang ada di lingkungan sekitar peserta didik.	<i>Understanding (C2)</i>
	10. Siswa mampu mempraktikkan perilaku iman kepada sifat Al-Ahad Allah sesuai dengan bahasa peserta didik.	<i>Applying (C3)</i>
	11. Siswa dapat memberikan contoh perilaku mengimani sifat As-Samad Allah dalam kehidupan sehari-hari	<i>Understanding (C2)</i>

### 3 *Select, modify, or design (Pemilihan metode, media dan bahan pelajaran)*

Sebelum mengimplementasikan metode dan media pembelajaran dalam sebuah desain pembelajaran, peneliti pada tahapan sebelumnya telah melakukan analisis dan menetapkan tujuan yang dijabarkan ke dalam indikator pencapaian pembelajaran. Pada tahapan selanjutnya penetapan tujuan yang ini, akan digunakan sebagai landasan dalam pemilihan metode maupun media pembelajaran. Untuk mempermudah penguraian metode dan media, peneliti melakukan pemetaan terhadap indikator pembelajaran dalam tabel sebagaimana berikut.

Benny pribadi menjelaskan bahwasanya metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran secara spesifik, dan media merupakan sesuatu yang dapat menjembatani proses penyampaian pesan pengetahuan antara sumber dengan penerima pesan<sup>16</sup>. Analisis pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti, merupakan salah satu bentuk aplikasi berdasarkan revisi taksonomi Bloom terkait dengan beberapa jenis pengetahuan yang meliputi pengetahuan factual, konsep, prosedur serta pengetahuan yang bertipe metakognitif.

Selain dengan memperhatikan jenis-jenis pengetahuan berdasarkan taksonomi tersebut, peneliti juga menggunakan kriteria pemilihan media yang diadopsi dari Kemp<sup>17</sup>. Berdasarkan penjabaran ini, peneliti menguraikan pemilihan penggunaan metode dan media dalam kegiatan pembelajaran Asmaul Husna ini berdasarkan analisis terhadap tujuan belajar yang telah dirancang sebelumnya. Penjabaran penggunaan metode dan media didasarkan pada indikator yang telah dirancang dan dijabarkan sebagai berikut.

---

<sup>16</sup> Benny A. Pribadi. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. (Jakarta : Dian Rakyat, 2011). Hal 81

<sup>17</sup> Kemp dalam Benny Pribadi mengemukakan bahwa pemanfaatan media dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dalam hal : (1) membuat program pembelajaran menjadi standart; (2) membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik; (3) menjadikan aktivitas pembelajaran menjadi interaktif; (4) membuat waktu pembelajaran menjadi efisien; (5) membuat aktivitas pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan; (6) meningkatkan citra positif guru atau instruktur di mata siswa; (7) peran guru dan instruktur berubah ke arah yang lebih positif. Benny A. Pribadi. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. (Jakarta : Dian Rakyat, 2011). Hal 100.

**Tabel 3.7**  
**Penggunaan Metode dan Media**

<b>STANDART KOMPETENSI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>INDIKATOR PENCAPAIAN</b>	<b>METODE</b>	<b>MEDIA</b>
Mengenal Asmaul Husna		1. Siswa mampu menjelaskan pengertian Asmaul Husna	<i>Inquiry</i> : peserta didik mampu menemukan pengertian Amaul Husna melalui pemberian penjelasan oleh guru terkait dengan materi pengertian Asmaul Husna, melalui multimedia pembelajara	Media audio visual : terkait dengan materi Asmaul Husna
	2.1 Menyebutkan lima dari Asmaul Husna	2. Siswa dapat membaca pelafalan lima Asmaul Husna dengan benar	<i>Ekspositori</i> : guru membimbing peserta didik untuk membaca lima Asmaul Husna secara bersama-sama	Media visual : presentasi
		3. Siswa dapat mengulang pelafalan lima Asmaul Husna dengan baik dan benar.	<i>Drill and Practice</i> : serangkaian latihan atau praktik yang dirancang untuk kecakapan keterampilan	Media audio visual : presentasi 5 Asmaul Husna
	2.2 Mengartikan lima dari Asmaul Husna	1. Siswa dapat membaca lima Asmaul Husna beserta artinya dengan benar	<i>Inquiry</i> : peserta didik mampu menemukan pengertian Amaul Husna melalui pemberian penjelasan oleh guru terkait dengan materi pengertian Asmaul Husna, melalui	Multimedia : presentasi 5 Asmaul Husna

			multimedia pembelajaran.	
		2. Siswa dapat menyebutkan lima Asmaul Husna dan artinya dengan tepat	<i>Drill and Practice</i> melalui pertanyaan: guru serangkaian latihan atau praktik yang dirancang untuk kecakapan keterampilan, dimana guru memotivasi peserta didik untuk dapat menjawab pertanyaan terkait dengan lima Asmaul Husna, dan peserta didik menjawab.	Audio visual : materi presentasi 5 Asmaul Husna
		3. Siswa mampu untuk mengartikan lima Asmaul Husna dengan benar	<i>Drill and Practice</i> : serangkaian latihan atau praktik yang dirancang untuk kecakapan keterampilan	Animasi grafis lima Asmaul Husna
		4. Siswa dapat menggafal lima Asmaul Husna dengan tepat	<i>Learning Community</i> : peserta didik dalam kelompok melakukan game memasangkan arti Asmaul Husna sesuai dengan pelafalan	Animasi game memasangkan arti lima Asmaul Husna
		5. Siswa dapat menjelaskan pengertian Asmaul Husna Ar-Rahman Ar-Rahim.	<i>Inquiry</i> : peserta didik mampu menemukan pengertian-pengertian suatu konsep	Multimedia penjelasan pengertian Ar-rahman dan Ar-Rahim

		6. Siswa dapat memberikan contoh sifat Ar-Rahman dan Ar-Rahim dalam kehidupan sehari-hari.	<i>Contextual learning</i> : pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata, melalui kegiatan kelompok, peserta didik dimotivasi agar dapat menyebutkan contoh-contoh sifat Ar-Rahman Ar-Rahim dalam kehidupan sehari hari	Multimedia contoh-contoh sifat Ar-rahman dan Ar-Rahim
		7. Siswa mampu mempraktikkan sifat Ar-Rahman dan Ar-Rahim dalam kehidupan sehari-hari.	<i>Modeling</i> : metode yang mengarahkan peserta didik untuk dapat mempraktikkan sifat-sifat Asmaul Husna di lingkungan sekolah	Multimedia contoh-contoh sifat Ar-Rahman dan Ar-Rahim dalam kehidupan sehari-hari
		8. Siswa dapat menjelaskan kembali pengetahuan Asmaul Husna Al-Malik dan Al-Ahad dengan benar, sesuai dengan bahasa yang mudah dipahami.	<i>Ekspositori</i> : pemberian penjelasan oleh guru terkait dengan pengertian Al-Malik dan Al-Ahad  <i>Inquiry</i> : peserta didik mampu menemukan pengertian-pengertian suatu konsep melaui penjelasan guru dan sumber belajar yang lain	Multimedia penjelasan pengertian Al-Malik dan Al-Ahad
		9. Siswa dapat memberikan contoh sifat Al-Malik dan Al-Ahad yang ada di	<i>Contextual learning</i> : pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi	Multimedia contoh-contoh sifat Al-Malik dalam kehidupan

		lingkungan sekitar peserta didik	yang diajarkan dengan situasi dunia nyata  <i>Modeling</i> : metode yang mengarahkan peserta didik untuk dapat mempraktikan sifat-sifat Asmaul Husna di lingkungan sekolah	
		10. Siswa mampu untuk memahami pengetahuan sifat As-Samad Allah	<i>Ekspositori</i> : pemberian penjelasan oleh guru terkait dengan materi pengertian Asmaul Husna.	Multimedia penjelasan tentang makna As-Samad dalam kehidupan sehari-hari
		11. Siswa dapat memberikan contoh perilaku mengimani sifat As-Samad Allah dalam kehidupan sehari-hari	<i>Contextual learning</i> : pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata  <i>Modeling</i> : metode yang mengarahkan peserta didik untuk dapat mempraktikan sifat-sifat Asmaul Husna di lingkungan sekolah	Multimedia contoh-contoh penjelasan tentang makna sifat As-Samad dalam kehidupan sehari-hari

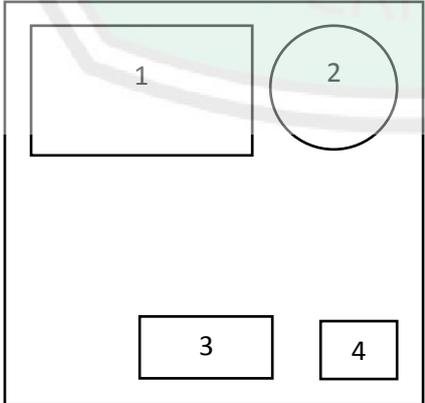
#### 4. *Utilize Material* (Menggunakan materi dan media pembelajaran)

Pemanfaatan multimedia pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat menjembatani interaksi peserta didik dengan guru. Interaksi akan memberikan dampak optimal, apabila media pembelajaran dikombinasikan dengan penggunaan metode yang tepat.

Pengkombinasian antara dua hal ini merupakan hal yang saling melengkapi dan dapat menciptakan pembelajaran yang diinginkan. Sebagai salah satu langkah menuju hal tersebut peneliti merancang multimedia yang semaksimal mungkin dapat mengakomodasi berbagai karakteristik peserta didik. Adapun rancangan multimedia Asmaul Husna ini digambarkan dalam bentuk *storyboard* sebagai berikut :

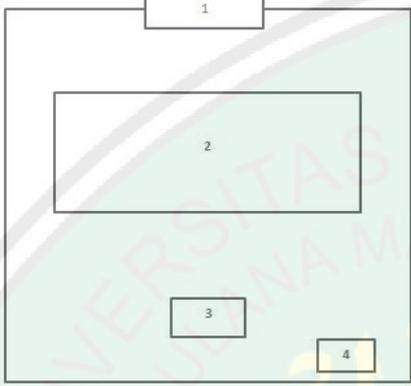
1. Tampilan awal pada multimedia pembelajaran ini adalah prolog atau pengenalan karakter anak-anak yang menjadi pengantar dalam multimedia pembelajaran asmaul husna ini.

**Tabel 3.8**  
**Storyboard tampilan awal media**

Visual	Keterangan
 <p>The storyboard visual shows a rectangular frame containing four numbered elements: a rectangle labeled '1' in the top-left, a circle labeled '2' in the top-right, a rectangle labeled '3' in the bottom-left, and a rectangle labeled '4' in the bottom-right.</p>	<p>Pada Scene ini menampilkan judul dan identitas program. Tampilan awal pada multimedia interaktif. Judul Multimedia pembelajaran :</p> <p>Asmaul Husna</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Karakter animasi anak sebagai narator</li> <li>2. Tombol mulai</li> <li>3. Tombol audio</li> </ol> <p>Pada bagian awal ini berisi intro dan identitas multimedia pembelajaran yang secara otomatis dalam kurun waktu tertentu menuju ke frame awal</p>

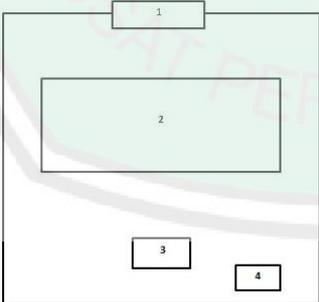
2. Bagian kedua adalah tampilan hadis tentang keutamaan menuntut ilmu, dengan rancangan awal sebagai berikut.

**Tabel 3.9**  
**Storyboard tampilan awal media**

Visual	Keterangan										
	<p>Bagian kedua adalah hadis tentang keutamaan menuntut ilmu, dengan uraian sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Asmaul Husna</li> <li>2. Hadis keutamaan menuntut ilmu</li> <li>3. Tombol lanjut</li> <li>4. Tombol audio (backsound)</li> </ol> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Background</td> <td>Gambar</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Navigasi</td> <td>Tombol untuk masing-masing menu</td> </tr> <tr> <td>Audio</td> <td>Instrumen musik / <i>sound effect</i></td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Background	Gambar	Warna teks	Kombinasi	Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu	Audio	Instrumen musik / <i>sound effect</i>
Fungsi	Keterangan										
Background	Gambar										
Warna teks	Kombinasi										
Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu										
Audio	Instrumen musik / <i>sound effect</i>										

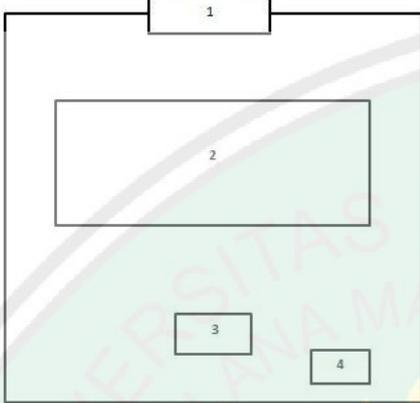
3. Bagian selanjutnya adalah SK dan KD yang peneliti jabarkan sebagai berikut.

**Tabel 3.10**  
**Storyboard tampilan awal media**

Visual	Keterangan
	<p>Bagian ke tiga pada multimedia ini adalah Uraian SK dan KD yang menjadi salah satu tujuan pembelajaran Asmaul Husna. Dengan uraian sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul (asmaul husna) yang ada pada setiap scene</li> <li>2. SK dan KD</li> <li>3. Tombol lanjut</li> <li>4. Tombol audio</li> </ol>

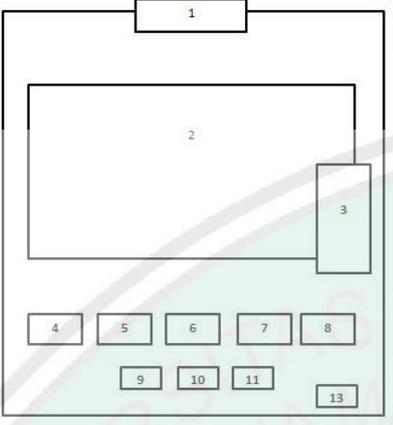
4. *Home*, merupakan tampilan awal media yang berisikan judul media pembelajaran dengan menampilkan animasi grafis karakter Syauqi sebagai narator dalam multimedia pembelajaran ini, dengan rancangan awal sebagai berikut.

**Tabel 3.11**  
Storyboard tampilan awal *home*

Visual	Keterangan										
 <p>The storyboard visual shows a rectangular frame containing four numbered elements: 1 (a small box at the top center), 2 (a larger rectangular box in the middle), 3 (a small box at the bottom left), and 4 (a small box at the bottom right).</p>	<p>Setelah tampilan pembuka pada multimedia ini adalah halaman motivasi yang berisi hadis tentang keutamaan menuntut ilmu. Dalam halaman ini, ditujukan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar. Bagian ini berisi beberapa uraian sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul (asmaul husna) yang ada pada setiap scene</li> <li>2. Teks hadis keutamaan menuntut ilmu</li> <li>3. Tombol lanjut</li> <li>4. Tombol audio</li> </ol> <table border="1" data-bbox="817 875 1283 1128"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Background</td> <td>Gambar</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Navigasi</td> <td>Tombol untuk masing-masing menu</td> </tr> <tr> <td>Audio</td> <td>Instrumen musik / <i>sound effect</i></td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Background	Gambar	Warna teks	Kombinasi	Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu	Audio	Instrumen musik / <i>sound effect</i>
Fungsi	Keterangan										
Background	Gambar										
Warna teks	Kombinasi										
Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu										
Audio	Instrumen musik / <i>sound effect</i>										

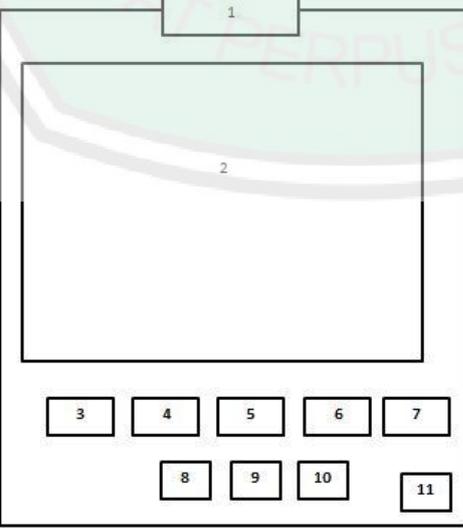
5. Bagian kelima adalah pengertian Asmaul Husna dan pembagian pada masing-masing materi Asmaul Husna, dengan tampilan sebagai berikut.

**Tabel 3.12**  
**Storyboard tampilan awal materi**

Visual	Keterangan
	<p>Bagian kelima adalah pengertian asmaul husna dan tombol-tombol yang mengarahkan kepada pembagian materi dalam Asmaul Husna. Dalam bagian ini berisi beberapa menu sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Asmaul Husna pada setiap scene</li> <li>2. Isi pengertian Asmaul Husna</li> <li>3. Animasi karakter</li> <li>4. Tombol materi Ar-Rahman</li> <li>5. Tombol materi Ar-Rohim</li> <li>6. Tombol materi Al-Malik</li> <li>7. Tombol materi Al-Samad</li> <li>8. Tombol materi Al-Ahad</li> <li>9. Tombol bantuan</li> <li>10. Tombol Home</li> <li>11. Tombol Game</li> </ol>

6. Bagian keenam, berisi tentang pengertian Ar-Rahman dengan narasi pengertian sifat Ar-Rahman, rancangan pada bagian ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.13**  
**Storyboard tampilan materi Ar-Rahman**

No	Visual	Keterangan										
6		<p>Bagian kelima adalah pengertian asmaul husna dan tombol-tombol yang mengarahkan kepada pembagian materi dalam asmaul husna, serta bagian utama pada multimedia ini. Dalam bagian ini berisi beberapa menu sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul asmaul husna pada setiap scene</li> <li>2. Ayat Al-Qur'an dan Terjemahannya</li> <li>3. Tombol materi Ar-Rahman</li> <li>4. Tombol materi Ar-Rohim</li> <li>5. Tombol materi Al-Malik</li> <li>6. Tombol materi Al-Samad</li> <li>7. Tombol materi Al-Ahad</li> <li>8. Tombol bantuan</li> <li>9. Tombol home</li> <li>10. Tombol game</li> <li>11. Tombol audio</li> </ol> <table border="1" data-bbox="900 1760 1316 1917"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Background</td> <td>Gambar</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Navigasi</td> <td>Tombol untuk masing-masing menu</td> </tr> <tr> <td>Audio</td> <td>Instrumen musik / sound effect</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Background	Gambar	Warna teks	Kombinasi	Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu	Audio	Instrumen musik / sound effect
Fungsi	Keterangan											
Background	Gambar											
Warna teks	Kombinasi											
Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu											
Audio	Instrumen musik / sound effect											

7. Bagian ke tujuh adalah perancangan pembuatan contoh-contoh penerapan sifat Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari. Pada bagian ini, masing-masing materi pembelajaran disertakan pula contoh perilaku meneladani sifat Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari. Penyertaan berbagai contoh tersebut bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami keteladanan sifat Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga peserta didik dapat menerapkan contoh-contoh tersebut kedalam lingkungan sekitarnya.

**Tabel 3.14**  
**Storyboard tampilan contoh sifat Ar-Rahman**

No	Visual	Keterangan										
7		<p>Bagian ke tujuh adalah perancangan Ar-Rahman berikut contoh-contoh penerapan asmaul husna dalam kehidupan sehari-hari, serta tombol-tombol yang mengarahkan kepada pembagian materi dalam asmaul husna. Pada bagian ini berisi beberapa menu sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul asmaul husna pada setiap scene</li> <li>2. Materi sifat Ar-Rahman beserta contoh-contoh penerapan meneladani sifat Ar-Rahman dan ayat-ayat Al-Qur'an terkait dengan sifat Ar-Rahman</li> <li>3. Tombol materi Ar-Rahman</li> <li>4. Tombol materi Ar-Rohim</li> <li>5. Tombol materi Al-Malik</li> <li>6. Tombol materi Al-Samad</li> <li>7. Tombol materi Al-Abad</li> <li>8. Tombol bantuan</li> <li>9. Tombol home</li> <li>10. Tombol game</li> <li>11. Animasi karakter</li> <li>12. Tombol audio</li> </ol> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Background</td> <td>Gambar</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Navigasi</td> <td>Tombol untuk masing-masing menu</td> </tr> <tr> <td>Audio</td> <td>Instrumen musik / sound effect</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Background	Gambar	Warna teks	Kombinasi	Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu	Audio	Instrumen musik / sound effect
Fungsi	Keterangan											
Background	Gambar											
Warna teks	Kombinasi											
Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu											
Audio	Instrumen musik / sound effect											

8. Bagian delapan berisi tentang ayat-ayat Al-Qur'an terkait dengan Asmaul Husna, yang terdapat pada masing-masing materi pembelajaran. Pada bagian ini, ayat-ayat Al-Qur'an pada masing-masing bagian dalam materi Asmaul Husna ditampilkan dalam bentuk audio dan visual yang dapat digunakan secara berulang, sesuai dengan kebutuhan pengguna.

**Tabel 3.15**  
**Storyboard tampilan Ayat Al-Qur'an**

No	Visual	Keterangan										
8		<p>Bagian ke delapan adalah pengertian Ar-Rahman berikut contoh-contoh penerapan asmaul husna dalam kehidupan sehari-hari, serta tombol-tombol yang mengarahkan kepada pembagian materi dalam asmaul husna. Pada bagian ini berisi beberapa menu sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul asmaul husna pada setiap scene</li> <li>2. Materi sifat Ar-Rahman beserta contoh-contoh penerapan, meneladani sifat Ar-Rahman dan ayat-ayat Al-Qur'an terkait dengan sifat Ar-Rahman</li> <li>3. Tombol materi Ar-Rahman</li> <li>4. Tombol materi Ar-Rohim</li> <li>5. Tombol materi Al-Malik</li> <li>6. Tombol materi Al-Samad</li> <li>7. Tombol materi Al-Ahad</li> <li>8. Tombol bantuan</li> <li>9. Tombol home</li> <li>10. Tombol game</li> <li>11. Tombol audio</li> <li>12. Animasi karakter</li> </ol> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Background</td> <td>Gambar</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Navigasi</td> <td>Tombol untuk masing-masing menu</td> </tr> <tr> <td>Audio</td> <td>Instrumen musik / sound effect</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Background	Gambar	Warna teks	Kombinasi	Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu	Audio	Instrumen musik / sound effect
Fungsi	Keterangan											
Background	Gambar											
Warna teks	Kombinasi											
Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu											
Audio	Instrumen musik / sound effect											

Penggunaan audio dan visual ayat Al-Qur'an bertujuan untuk mengenalkan ayat-ayat tentang Asmaul Husna kepada peserta didik yang sebagian belum mampu untuk membaca ayat-ayat Al-Qur'an dengan lancar.

9. Pada bagian ke sembilan, multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini terdapat video pembelajaran terkait dengan materi Asmaul Husna Al-Ahad yakni tentang syahadat risalah serta video pembelajaran Asmaul Husna As-Samad. Video pembelajaran dalam bentuk animasi ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami suatu konsep yang abstrak terkait dengan materi Al-Ahad. Dalam video pembelajaran ini pula peserta didik didorong untuk mengkonstruksi pengetahuannya tentang konsep yang benar tentang ketauhidan, yang dibarengi dengan pemberian contoh-contoh kongkrit dalam kehidupan peserta didik. Berikut ini adalah rancangan konsep video pembelajaran yang dimaksudkan dalam penjabaran di atas.

**Tabel 3.16**  
**Storyboard tampilan Video Pembelajaran**

Visual	Keterangan										
	<p>Bagian ke sebelas adalah pengertian Al-Abad, berikut contoh-contoh keteladanan sifat Al-Abad Allah. Pada bagian ini terdapat tombol-tombol yang mengarahkan kepada pembagian materi dalam asmaul husna. Pada bagian ini berisi beberapa menu sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul asmaul husna pada setiap scene</li> <li>2. Video pembelajaran yang sesuai dengan materi Al-Abad</li> <li>3. Tombol materi Ar-Rahman</li> <li>4. Tombol materi Ar-Rohim</li> <li>5. Tombol materi Al-Malik</li> <li>6. Tombol materi Al-Samad</li> <li>7. Tombol materi Al-Abad</li> <li>8. Tombol bantuan</li> <li>9. Tombol home</li> <li>10. Tombol game</li> <li>11. Tombol audio</li> </ol>										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Background</td> <td>Gambar</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Navigasi</td> <td>Tombol untuk masing-masing menu</td> </tr> <tr> <td>Audio</td> <td>Instrumen musik / sound effect</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Background	Gambar	Warna teks	Kombinasi	Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu	Audio	Instrumen musik / sound effect
Fungsi	Keterangan										
Background	Gambar										
Warna teks	Kombinasi										
Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu										
Audio	Instrumen musik / sound effect										

10. Bagian ke sepuluh pada multimedia ini adalah game edukasi Asmaul Husna. Game pada bagian ini dikembangkan berdasarkan indikator pemahaman arti lima Asmaul Husna yang terdapat dalam materi pembelajaran. Game yang terdapat dalam multimedia ini terdiri dari tiga bagian, antara lain sebagai berikut.

*a. Matching game*

Peserta didik dapat melakukan permainan memasangkan arti pada masing-masing Asmaul Husna. Game pada bagian ini bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam menghafal lima Asmaul Husna yang dipelajari. Peserta didik dapat mengetahui jawaban yang benar salah, setelah peserta didik melakukan pengecekan yang terdapat pada akhir materi game ini.

**Tabel 3.17**  
**Storyboard tampilan Game Matching**

No	Visual	Keterangan										
17		<p>Game matching, mencocokkan setiap arti dari lima asmaul husna yang telah dipelajari. Berikut ini adalah menu-menu pada tampilan awal game matching.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Judul asmaul husna pada setiap scene</li> <li>Soal matching</li> <li>Kolom jawaban matching</li> <li>Alternative jawaban matching</li> <li>Tombol bantuan</li> <li>Tombol home</li> <li>Tombol game</li> <li>Tombol audio</li> </ol> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Background</td> <td>Gambar</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Navigasi</td> <td>Tombol untuk masing-masing menu</td> </tr> <tr> <td>Audio</td> <td>Instrumen musik / sound effect</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Background	Gambar	Warna teks	Kombinasi	Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu	Audio	Instrumen musik / sound effect
Fungsi	Keterangan											
Background	Gambar											
Warna teks	Kombinasi											
Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu											
Audio	Instrumen musik / sound effect											

b. Game Benar Salah

Game kedua adalah analisis sederhana arti lima Asmaul Husna. Dalam game kedua ini, peserta didik diberikan stimulus untuk menganalisis apakah setiap pasang dari game ini sesuai dengan pernyataan atau tidak. Pada masing-masing item game ini, terdapat poin-poin untuk setiap jawaban, jawaban benar pada bagian game ini akan mendapatkan poin sebesar 10 dan pengurangan sebanyak 10 poin jika jawaban tersebut salah. Melalui opsi ini, diharapkan peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar menghafal lima Asmaul Husna. Berikut adalah rancangan game kedua dalam multimedia Asmaul Husna yang dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 3.18**  
**Storyboard tampilan Benar Salah**

No	Visual	Keterangan										
18		<p>Game <i>matching</i> mencocokkan setiap arti dari lima asmaul husna yang telah dipelajari. Berikut ini adalah menu-menu pada tampilan awal game <i>matching</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul asmaul husna pada setiap scene</li> <li>2. Pengaturan waktu</li> <li>3. Pengaturan score</li> <li>4. Game balon</li> <li>5. Tombol bantuan</li> <li>6. Tombol home</li> <li>7. Tombol game</li> <li>8. Tombol audio</li> </ol>										
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Background</td> <td>Gambar</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Navigasi</td> <td>Tombol untuk masing-masing menu</td> </tr> <tr> <td>Audio</td> <td>Instrumen musik / sound effect</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Background	Gambar	Warna teks	Kombinasi	Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu	Audio	Instrumen musik / sound effect
Fungsi	Keterangan											
Background	Gambar											
Warna teks	Kombinasi											
Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu											
Audio	Instrumen musik / sound effect											

c. Game Tebak Gambar

Gambar ketiga pada multimedia ini berbentuk analisa contoh perilaku meneladani sifat-sifat Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari. Melalui game ini peserta didik diberikan stimulus berupa contoh perilaku meneladani sifat Asmaul Husna dalam bentuk game, dimana peserta didik harus mampu untuk menemukan jawaban secara benar.

**Tabel 3.19**  
**Storyboard tampilan game tebak gambar**

No	Visual	Keterangan										
20		<p>Game tebak gambar, mencocokkan setiap asmaul husna dengan contoh keteladanan sifat asmaul husna dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini adalah menu-menu pada tampilan awal game <i>matching</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul asmaul husna pada setiap scene</li> <li>2. Soal</li> <li>3. Alternative jawaban</li> <li>4. Tombol bantuan</li> <li>5. Tombol home</li> <li>6. Tombol game</li> <li>7. Tombol audio</li> </ol>										
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Background</td> <td>Gambar</td> </tr> <tr> <td>Warna teks</td> <td>Kombinasi</td> </tr> <tr> <td>Navigasi</td> <td>Tombol untuk masing-masing menu</td> </tr> <tr> <td>Audio</td> <td>Instrumen musik / sound effect</td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Background	Gambar	Warna teks	Kombinasi	Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu	Audio	Instrumen musik / sound effect
Fungsi	Keterangan											
Background	Gambar											
Warna teks	Kombinasi											
Navigasi	Tombol untuk masing-masing menu											
Audio	Instrumen musik / sound effect											

Proses pengembangan multimedia pembelajaran asmaul husna ini, disusun berdasarkan pendekatan teori konstruktivistik yang meliputi beberapa bagian yaitu :

### 1) *Inquiri*

Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta, tetapi merupakan proses untuk menemukan sendiri beberapa pengetahuan baru. Dalam multimedia ini peserta didik dapat menemukan informasi baru, yang disampaikan dalam bentuk animasi, teks ataupun visual, yang disampaikan melalui bentuk narasi yang tergambar sebagaimana berikut.

**Gambar 1.0**  
**Tampilan Awal Media**



Multimedia Asmaul Husna yang dikembangkan juga dilengkapi dengan intisari materi, yang dapat dipergunakan sebagai penguat materi-materi yang diperoleh sebelumnya. Bagian intisari materi ini, memuat materi-materi pokok yang lebih mudah untuk diserap dan

dihayatai oleh peserta didik. Bagian ini termuat dalam gambar sebagaimana berikut ini.

**Gambar 1.2**  
**Tampilan Rangkuman**



## 2) Questioning

Pada bagian ini, peserta didik diberikan stimulus untuk dapat mengingat dan menemukan kembali pokok bahasan yang telah dijabarkan dalam materi sebelumnya. Pada multimedia ini stimulus yang diberikan kepada peserta didik adalah dalam bentuk *game* interaktif pembelajaran yang tergambar sebagaimana berikut ini.

**Gambar 2.0**  
**Tampilan Game**



### 3) *Learning Community*

Sebagai salah satu cara untuk menciptakan *learning community*, multimedia pembelajaran dilengkapi dengan *game* interaktif yang dapat dikerjakan oleh peserta didik baik secara individu maupun secara kelompok. *Game* interaktif pada multimedia ini terbagi dalam tiga bagian yaitu mencocokkan jawaban, pilih balon dan tebak gambar. Pada bagian mencocokkan jawaban dan tebak balon peserta didik diarahkan untuk dapat mengingat kembali arti 5 Asmaul husna yang dipelajari. *Game* mencocokkan jawaban tergambar sebagaimana berikut ini.

**Gambar 3.1**  
**Game Memasangkan Arti**



Pada bagian selanjutnya *game* balon dikembangkan dengan tujuan untuk menguatkan kembali memori peserta didik tentang arti 5 Asmaul Husna dengan memilih pernyataan yang benar terkait dengan arti 5 Asmaul Husna yang dipelajari. Game ini dapat digambarkan sebagai mana berikut ini.

**Gambar 3.2**  
**Game Tebak Balon**



Pada bagian selanjutnya, *game* yang dikembangkan bertujuan untuk memberikan stimulus kepada peserta didik dalam meneladani 5 Asmaul Husna. Dalam game ini peserta didik harus menemukan beberapa contoh sikap meneladani Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari. *Game* tebak gambar tersebut tergambar sebagaimana berikut.

**Gambar 3.3**  
**Game Tebak Gambar**



#### 4) *Modelling*

Multimedia Interaktif Asmaul Husna yang dikembangkan juga memuat beberapa contoh perilaku meneladani 5 sifat Asmaul Husna yang dipelajari oleh peserta didik. Permodelan yang dikembangkan dalam multimedia Asmaul Husna ini berbentuk video animasi dan foto yang mencerminkan keteladanan terhadap lima sifat Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah bentuk permodelan yang terdapat dalam multimedia Asmaul Husna.

**Gambar 4.0**  
**Contoh Permodelan**



Sedangkan bentuk permodelan dalam bentuk video pembelajaran tergambar sebagaimana berikut ini.

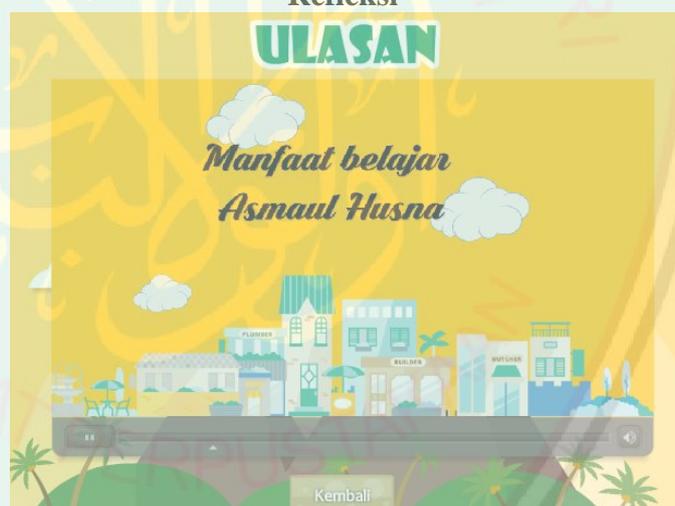
**Gambar 4.1**  
**Contoh Permodelan**



### 5). *Reflection*

Dalam hal ini peserta didik mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, dalam bentuk kegiatan berfikir mudur tentang apa yang telah dilakukan sebelumnya, dan berpikir tentang apa yang baru dipelajari dalam sebuah pembelajaran. Refleksi dalam multimedia Asmaul Husna ini terdapat pada bagian ulasan. Pada bagian ini berisikan tentang hikmah-hikmah yang dapat diperoleh peserta didik. Bagian refleksi ini dapat digambarkan sebagaimana berikut.

**Gambar 5.0**  
**Refleksi**



### 5. *Requires Learner Participation* (melibatkan siswa dalam proses pembelajaran)

Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan hal yang cukup penting. Dalam hal ini, peneliti melibatkan peserta didik kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu dalam pembelajaran Asmaul Husna dengan menggunakan multimedia yang telah dirancang dan direvisi pada bagian

sebelumnya. Pada tahapan ini, peneliti menyusun rencana pembelajaran Asmaul Husna untuk dapat mengaplikasikan metode serta media yang telah dikembangkan. Pelibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dilakukan dua kali tatap muka dalam pembelajaran Asmaul Husna ini.

#### **6. *Evaluation and Revision* (Evaluasi dan Revisi)**

Tahap terakhir dalam proses pengembangan multimedia yang dilakukan oleh peneliti adalah evaluasi dan revisi produk multimedia pembelajaran Asmaul Husna. Dalam pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, proses evaluasi terdiri dari dua bagian.

*Pertama* adalah evaluasi formatif, dimana proses evaluasi dilakukan secara bertahap pada produk yang dirancang sampai pada *prototype* program yang siap untuk dipergunakan. Konsep evaluasi formatif ini senantiasa diikuti dengan aktivitas revisi terhadap program yang digunakan. Revisi merupakan hal perlu untuk dilakukan karena bertujuan untuk meningkatkan kualitas program yang dikembangkan. Tahapan evaluasi ini berbentuk uji coba yang terdiri dari uji coba kepada ahli materi, yang dalam hal ini adalah Ernas Siswanto, M.Pd selaku guru mata pelajaran Agama Islam SDN Puntan 01 dan Saiful Amien, M.Pd selaku dosen media pembelajaran di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang.

### **C. Uji Coba Produk**

Pada tahapan ini, uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiesnsi atau kemenarikan suatu produk multimedia yang dihasilkan. Dalam bagian ini, peneliti menggunakan beberapa pengujian diantaranya adalah sebagai berikut :

#### **1. Desain Uji Coba**

Secara lengkap, uji coba produk yang dikembangkan oleh peneliti dilakukan melalui tiga pengujian yang meliputi :

##### **a. Uji coba perorangan**

Uji coba perorangan dalam penelitian ini dilakukan pada tiga orang peserta didik. Tiga orang peserta didik tersebut dipilih berdasarkan karakter peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Hasil uji coba perorangan ini kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai dasar perbaikan produk.

##### **b. Uji coba kelompok Kecil**

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada enam peserta didik, yang diambil dari kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Hasil uji coba kelompok kecil ini kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai dasar perbaikan produk.

##### **c. Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan dilakukan pada kelas II SDN Sidomulyo 02 secara keseluruhan. Hasil uji coba lapangan ini akan dianalisis dan dijadikan sebagai dasar perbaikan produk.

## 2. Subjek Uji Coba

### a. Ahli Materi

Uji coba ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kelengkapan dan kesesuaian materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran dengan kompetensi yang telah ditentukan. Kriteria dalam memilih ahli materi didasarkan kepadapertimbangan berikut :

- 1) Memiliki latar belakang minimal S2 dalam bidang pendidikan Agama Islam
- 2) Memiliki keahlian tentang pembelajaran di Sekolah dasar dan berprofesi sebagai salah satu guru pendidikan Agama Islam.

### b. Ahli Media Pembelajaran

Uji coba ahli media pembelajaran dilakukan untuk mengukur atau mengetahui tingkat kelayakan desain multimedia pembelajaran jika digunakan untuk peserta didik yang masih duduk dibangku usia sekolah dasar. Kriteria dalam memilih ahli media pembelajaran didasarkan kepada pertimbangan berikut :

- 3) Memiliki latar belakang minimal S2 dalam bidang pendidikan Teknologi Pembelajaran
- 4) Memiliki keahlian tentang teknologi pembelajaran dan berprofesi sebagai salah satu dosen jurusan kependidikan di salah satu perguruan tinggi

## 3. Jenis Data

Berdasarkan sifatnya, jenis data dari penelitian pengembangan ini dikelompokkan menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data

kualitatif dihimpun dari hasil observasi, wawancara, penelitian, masukan, kritik dan saran perbaikan melalui pengujian multimedia pembelajaran melalui angket terbuka.

Sedangkan data yang bersifat kuantitatif dihimpun dengan menggunakan angket tertutup yang diperoleh dari validasi produk pengembangan dan hasil dari tes pencapaian hasil belajar dengan menggunakan produk multimedia pembelajaran ini. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dan tes bertujuan untuk mengetahui :

- a. Ketepatan desain multimedia pembelajaran PAI yang diperoleh dari ahli media pembelajaran.
- b. Ketepatan materi dalam multimedia pembelajaran PAI yang diperoleh dari ahli materi pembelajaran PAI.
- c. Kemenarikan multimedia pembelajaran PAI yang diperoleh dari penilaian guru pendidikan agama Islam.
- d. Keefektifan dalam menggunakan multimedia pembelajaran PAI untuk mencapai pembelajaran yang diperoleh dari peserta didik kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu, sebagai sasaran uji coba produk.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, ada beberapa teknik pengumpulan data diantaranya adalah observasi, wawancara, angket, dan tes, yang akan dijabarkan sebagai berikut.

##### **1. Wawancara**

Pengumpulan data awal dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik wawancara. Hal ini ditujukan untuk memperoleh gambaran awal terkait

dengan kondisi subjek penelitian yaitu pada kelas II di SDN Sidomulyo 02 Batu. Wawancara dilakukan kepada Evi Adi Trisulawati sebagai guru kelas II di SDN Sidomulyo 02 Batu. Pengumpulan data awal ditujukan untuk memperoleh gambaran umum permasalahan pembelajaran PAI pada kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu. Jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur, yang ditujukan kepada guru guru kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu.

## 2. Observasi

Pengumpulan data dalam pengembangan ini adalah observasi lapang yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini bertujuan untuk mengamati aktivitas pembelajaran di lingkungan sekolah, serta mengamati berbagai perilaku peserta didik selama berada di lingkungan sekolah. Observasi dilakukan secara langsung di SDN Sidomulyo 02 dengan cara melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran. Observasi ini dilakukan peneliti melalui langkah-langkah sebagai berikut : (1) mendayagunakan semua keterampilan konseptual untuk mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran Asmaul Husna di kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu, (2) peneliti bertindak sebagai pengamat terhadap pembelajaran dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan secara intensif, objektif dan sistematis.

Observasi dilakukan secara informal dengan mengamati perilaku peserta didik selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Perilaku yang diamati adalah perilaku umum dan perilaku yang berkaitan dengan cara dan kebiasaan peserta didik pada jenjang kelas II di SDN Sidomulyo 02 selama proses pembelajaran PAI.

### 3. Angket

Pengumpulan data selanjutnya adalah dengan menggunakan instrumen berupa angket pada waktu melaksanakan ujicoba ataupun hasil validasi dari beberapa validator ahli desain media, dan validator ahli materi dalam multimedia pembelajaran. Pengumpulan data menggunakan angket ini adalah untuk mendapatkan nilai atau *scoring* berdasarkan penilaian, tanggapan, masukan dari validator dan responden saat uji coba tahap pertama. Angket atau kuisioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung<sup>18</sup>. Sedangkan menurut Arikunto, angket merupakan sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui<sup>19</sup>.

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data terkait desain multimedia pembelajaran PAI, kesesuaian materi dalam multimedia pembelajaran, serta kemenarikan multimedia pembelajaran PAI. Hasil dari angket ini kemudian dijadikan sebagai bahan analisis untuk menentukan perbaikan serta tidak lanjut pengembangan, sehingga multimedia pembelajaran PAI dapat ditentukan kelayakannya. Adapun angket yang dibutuhkan meliputi ; (1) angket penilaian dari ahli desain multimedia pembelajaran yang dalam hal ini adalah bapak Saiful Amien, M.Pd. selaku dosen media pembelajaran di Universitas Muhammadiyah Malang, serta (2) angket penilaian materi dari guru bidang studi Agama Islam yang dalam hal ini adalah bapak Ernes Siswanto, M.Pd. selaku guru PAI.

---

<sup>18</sup> Nana Syauidiq, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosyda Karya, 2011). hlm. 219

<sup>19</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). hlm. 124

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua jenis angket yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Pada angket terbuka angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang bisa dijawab atau direspon oleh responden secara bebas. Responden bebas dalam menjawab serta memberikan tanggapan terhadap media yang dikembangkan sesuai dengan persepsinya. Sedangkan angket tertutup, pertanyaan-pertanyaan telah memiliki alternative jawaban. Angket dalam penelitian pengembangan ini, berisi tentang pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan kondisi atau keadaan bahan ajar.

Angket tertutup yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan format skala interval, yaitu ukuran subjektif yang dibuat skala. Instrument ini dapat dengan mudah memberikan gambaran dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Rumusan skala interval yang disusun dalam penilaian ini terjabar sebagai berikut.

**Tabel 3.2.1**  
**Kriteria Pengisian Angket**

No	Keterangan
1	Sangat kurang / sangat kurang layak
2	Kurang baik/ kurang menarik
3	Cukup baik / cukup layak
4	Baik / layak
5	Sangat baik / sangat layak

Dari hasil penilaian yang telah dibuat berdasarkan skala di atas, maka media pembelajaran dapat diberikan skor berdasarkan pedoman penilaian yang dikutip dari Suharimi Arikunto<sup>20</sup> sebagai berikut.

<sup>20</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta:Rineka Cipta.2006).hlm.118

**Tabel 3.2.2**  
**Kriteria Penilaian Produk**

Skor (100%)	Interpretasi	Keterangan
81-100	Sangat Layak	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran
61-80	Layak	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran
41-60	Cukup Layak	Produk dapat dilanjutkan dengan menambahkan suatu yang kurang, melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu, penambahan yang dilakukan tidak terlalu besar dan tidak mendasar
21-40	Kurang Layak	Merefisi dengan meneliti kembali secara seksama dan mencari kelemahan produk untuk disempurnakan
0-20	Sangat Kurang Layak	Produk harus direfisi sebagian besar dan mendasar tentang isi produk

#### 4. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok<sup>21</sup>. Tes yang digunakan adalah tes prestasi dengan instrumennya berupa soal *pre-test* dan soal *post-test* yang ditujukan untuk siswa kelas II SDN Sidomulyo 02. Dalam penelitian ini pengembangan menggunakan metode tes yang fungsinya untuk mengetahui apakah media pembelajaran berpengaruh positif terhadap perkembangan peserta didik. *Pre-tes* dan *post test* yang dilakukan adalah untuk mengetahui sejauh mana perkembangan peserta didik, sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran ini.

<sup>21</sup> Suharsimi Akunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2006). hlm. 139

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk mengolah data yang dihimpun dari hasil angket. Analisis data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

### 1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif adalah upaya untuk mengorganisasikan data yang diperoleh dari penilaian, masukan, kritik dan saran dari ahli media, ahli materi, maupun uji coba lapangan melalui instrument yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya. Berdasarkan instrument ini, akan diperoleh skor maupun masukan yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk merevisi produk multimedia pembelajaran yang telah dirancang.

### 2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif yang dipergunakan pada tahapan ini, terbagi menjadi dua bagian. *Pertama*, analisis deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk memperoleh skor pada setiap konten multimedia pembelajaran, yang kemudian dapat dijadikan sebagai acuan perbaikan produk. Dalam hal ini, untuk dapat memperoleh skor pada multimedia yang telah dirancang peneliti menggunakan rumus sebagai berikut<sup>22</sup> :

$$P = \frac{\Sigma (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

Keterangan:

$\Sigma$  = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

Untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

<sup>22</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). hlm. 79

Prosentase =  $F:N$

Keterangan: F = Jumlah persentase keseluruhan subjek

N = Banyaknya subjek

*Kedua*, analisis deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk multimedia pembelajaran. Teknik analisis yang digunakan pada bagian kedua ini menggunakan paired sample T test atau uji t. Uji t test digunakan untuk menguji perbandingan dua rata-rata sample yang berpasangan<sup>23</sup>. Pengujian ini digunakan pada subjek sebelum dan sesudah melalui suatu proses atau perlakuan tertentu.

Dalam penelitian pengembangan ini, yang diuji oleh peneliti adalah pengujian nilai yang diperoleh peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan, kemudian data tersebut dibandingkan dan dianalisis menggunakan uji t. Langkah dalam menyusun uji t ini adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan hipotesis

$H_0$  : Tidak ada perbedaan nilai test antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran materi Asmaul Husna.

$H_1$  : Ada perbedaan test antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran materi Asmaul Husna.

2. Menentukan signifikansi

3. Kriteria pengujian

a. Jika signifikansi  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima

b. Jika signifikansi  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak

---

<sup>23</sup> Dwi Priyanto, *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: Penerbit Andy, 2012). hlm.41

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A. Penyajian Data Uji Coba**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran Asmaul Husna pada jenjang kelas II sekolah dasar, serta untuk mengetahui kesesuaian dan keefektifan produk multimedia pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, serta dari hasil uji coba produk multimedia pembelajaran kepada peserta didik.

Sebelum melakukan uji coba lapangan, multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Sedangkan uji coba pengguna diperoleh dari pengujian perorangan, pengujian kelompok kecil, serta pengujian lapangan. Pengujian lapangan dilakukan pada siswa kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu. Keseluruhan data uji coba dan validasi media tersebut dijabarkan sebagai berikut :

##### **1. Hasil Penilaian dan Tanggapan Ahli Materi**

Ahli materi yang ditunjuk untuk memvalidasi materi atau isi dalam multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini adalah seorang guru pendidikan Agama Islam SDN Puntan 01 Batu. Pengumpulan data dari ahli materi dilakukan menggunakan instrument berupa angket. Data yang diperoleh dari validasi ini berupa penilaian, saran, dan komentar terhadap isi produk pengembangan.

Secara umum ahli memberikan komentar bahwa dari aspek materi produk multimedia pembelajaran Asmaul Husna sudah layak untuk diterapkan dalam

proses pembelajaran materi Asmaul Husna. Konten yang digunakan menarik dan atraktif sehingga sesuai untuk pembelajaran di kelas rendah ataupun di kelas tinggi. Berdasarkan validasi ini, ahli materi juga memberikan masukan bahwa pada bagian evaluasi atau *game*, perlu untuk ditambahkan penskoran atau nilai khususnya pada bagian *game* mencocokkan gambar.

Berdasarkan masukan ahli materi pembelajaran tersebut, akan dijadikan sebagai bahan untuk melakukan revisi tahap pertama terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Sedangkan penilaian produk multimedia diperoleh melalui instrument angket yang dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.1**  
**Penilaian Ahli Materi**

No	Aspek Media	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Prosentase (%)
1	Kesesuaian isi (konten)	53	60	88,33
2	Kesesuaian Konstruksi media	32	40	80
3	Tatabahasa dan layout multimedia pembelajaran	32	40	80
	<b>Total</b>	<b>117</b>	<b>140</b>	

Adapun hasil validasi dari ahli materi, dapat diketahui bahwa item-item materi pada multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini memenuhi kriteria yang sesuai dan sangat sesuai. Berdasarkan penilaian ahli materi tersebut dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan aspek penilaian sebagai berikut<sup>1</sup>.

$$\text{Nilai} = \frac{X_i}{X_{max}} \times 100$$

Keterangan  $X_i$  = Skor yang di dapat

$X_{max}$  = Skor maksimal

<sup>1</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). hlm. 79

$$\begin{aligned}\text{Nilai (prosentase \%)} &= \frac{117}{140} \times 100 \\ &= 83,57 \%\end{aligned}$$

Berdasarkan pengolahan data penilaian ahli materi di atas, secara keseluruhan diperoleh prosentase kevalidan materi pada multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini sebesar 83,57 %.

## 2. Hasil Penilaian dan Tanggapan Ahli Media Pembelajaran

Setelah dilakukan revisi produk berdasarkan penilaian dan tanggapan dari ahli materi pembelajaran, langkah selanjutnya adalah validasi ahli media pembelajaran. Ahli media pembelajaran yang ditunjuk untuk memvalidasi multimedia pembelajaran Asmaul Husna adalah dosen media pembelajaran Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang. Proses validasi multimedia pembelajaran Asmaul Husna dilakukan dengan menyerahkan *prototype* multimedia yang sudah dikemas dalam CD (*compact disk*) beserta petunjuk penggunaannya.

Pengumpulan data dari ahli media pembelajaran dilakukan menggunakan instrument berupa angket. Data yang diperoleh dari hasil validasi ini adalah berupa penilaian, saran dan komentar terhadap produk multimedia yang dikembangkan. Adapun saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran meliputi :

- a. Tampilan awal tombol lanjut akan lebih baik jika diberikan lebih awal dan tidak perlu menunggu cover multimedia selesai, agar bisa lebih menghemat waktu pengguna multimedia.
- b. Teks hadis pada tampilan awal terdapat kesalahan penulisan

- c. Musik atau lagu ada baiknya jika dibuat beragam dan tidak hanya satu musik saja
- d. Pada setiap tampilan game, akan lebih baik jika disediakan tombol exit, sehingga peserta didik yang sudah paham tidak harus menunggu sampai game selesai, khususnya pada game balon
- e. Pada game tebak gambar, diusahakan hanya ada terdapat satu pilihan jawaban benar

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media pembelajaran tersebut, akan dijadikan sebagai bahan kajian untuk melakukan revisi produk pada tahap kedua. Selain data kualitatif berupa tanggapan saran dan masukan ahli media pembelajaran, data berupa penilaian angket juga dijadikan sebagai bahan kajian untuk melakukan perbaikan multimedia pembelajaran Asmaul Husna. Data perolehan penilaian ahli media pembelajaran terhadap produk multimedia Asmaul Husna yang dikembangkan oleh peneliti dijabarkan kedalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.2**  
**Penilaian Ahli Media**

No	Aspek Media	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Prosentase (%)
1	Aspek rekayasa perangkat lunak	29	35	82,85
2	Aspek desain multimedia pembelajaran	43	50	86,00
3	Kualitas tampilan	30	35	85,71
4	Interaksi program multimedia	14	15	93,33
	<b>Total</b>	<b>116</b>	<b>135</b>	

Adapun hasil validasi dari ahli media pembelajaran, dapat diketahui bahwa item-item materi pada multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini memenuhi

kriteria yang layak dan sangat layak. Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran tersebut dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan aspek penilaian sebagai berikut<sup>2</sup>.

$$\text{Nilai} = \frac{X_i}{X_{max}} \times 100$$

Keterangan  $X_i$  = Skor yang di dapat

$X_{max}$  = Skor maksimal

$$\begin{aligned} \text{Nilai (prosentase \%)} &= \frac{116}{135} \times 100 \\ &= 85,92 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan pengolahan data penilaian ahli media pembelajaran di atas, secara keseluruhan diperoleh prosentase kelayakan pada multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini sebesar 85,92 %.

### 3. Hasil Pengujian Perorangan

Uji coba perorangan multimedia pembelajaran Asmaul Husna dilakukan pada tanggal 14 November 2016. Uji coba perorangan dilakukan kepada 3 orang peserta didik di kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu. Tiga orang tersebut mewakili tiga tingkat kemampuan peserta didik yang meliputi kemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Pengumpulan data dalam uji coba perorangan ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket. Data diperoleh dari angket berupa penilaian, saran dan komentar dari peserta didik terhadap produk pengembangan. Hasil dari penilaian dan tanggapan dari peserta didik ini dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). hlm. 79

**Tabel 4.3**  
**Penilaian Uji Perorangan**

No	Aspek yang dinilai	Responden			Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Prosentase (%)
		1	2	3			
1	Apakah petunjuk penggunaan multimedia ini mudah untuk dipahami ?	4	4	4	12	15	80
2	Apakah multimedia ini mudah digunakan ?	5	5	5	15	15	100
3	Apakah kata-kata dan perintah multimedia ini mudah dipahami ?	4	4	4	12	15	80
4	Apakah soal latihan dalam multimedia ini mudah dipahami ?	4	4	4	12	15	80
5	Apakah belajar dengan multimedia ini mempermudah kamu untuk menemukan pengetahuan baru ?	5	5	5	15	15	100
6	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan mengamati gambar pada multimedia ini ?	4	4	4	12	15	80
7	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi belajar dengan mendengarkan suara pada multimedia ini ?	4	4	4	12	15	80
8	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan melihat video / animasi pada multimedia ini ?	4	4	4	12	15	80
9	Apakah kamu senang belajar menggunakan multimedia ini meskipun waktu belajar sudah habis ?	5	5	5	15	15	100
10	Apakah kamu senang dengan game yang ada dalam multimedia ini ?	4	5	4	13	15	86,66
	<b>Total</b>				<b>130</b>	<b>150</b>	

Adapun hasil uji perorangan terhadap multimedia pembelajaran tersebut dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan aspek penilaian sebagai berikut<sup>3</sup>.

$$\text{Nilai} = \frac{X_i}{X_{max}} \times 100$$

Keterangan  $X_i$  = Scor yang di dapat

$X_{max}$  = Scor maksimal

$$\begin{aligned} \text{Nilai (prosentase \%)} &= \frac{130}{150} \times 100 \\ &= 86,67 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan pengolahan data dari uji kelompok kecil terhadap multimedia pembelajaran di atas, secara keseluruhan dapat diperoleh prosentase nilai multimedia jika diaplikasikan kepada peserta didik sebesar 86,67 %.

#### 4. Hasil Pengujian dalam Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil pada multimedia pembelajaran asmaul husna dilakukan pada tanggal 16 November 2016. Uji coba dalam kelompok kecil dilakukan kepada 6 orang peserta didik di kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu. Enam orang tersebut mewakili tiga tingkat kemampuan peserta didik yang meliputi kemampuan 2 orang peserta didik berkemampuan tinggi, 2 sedang dan 2 rendah.

Pengumpulan data dalam uji dalam kelompok kecil ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket. Data diperoleh dari angket berupa penilaian, saran dan komentar dari peserta didik terhadap produk pengembangan. Hasil dari penilaian dan tanggapan dari peserta didik ini dijabarkan dalam uraian sebagai berikut.

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). hlm. 79

**Tabel 4.4**  
**Penilaian Uji Kelompok Kecil**

No	Aspek yang dinilai	Responden						Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Prosentase (%)
		1	2	3	4	5	6			
1	Apakah petunjuk penggunaan multimedia ini mudah untuk dipahami ?	4	4	4	4	4	4	24	30	80
2	Apakah multimedia ini mudah digunakan ?	5	5	4	5	5	4	24	30	80
3	Apakah kata-kata dan perintah multimedia ini mudah dipahami ?	4	4	5	4	4	4	25	30	83,33
4	Apakah soal latihan dalam multimedia ini mudah dipahami ?	4	4	4	4	4	4	24	30	80
5	Apakah belajar dengan multimedia ini mempermudah kamu untuk menemukan pengetahuan baru ?	5	5	4	5	5	4	28	30	93,33
6	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan mengamati gambar pada multimedia ini ?	4	4	4	4	4	5	25	30	83,33
7	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi belajar dengan mendengarkan suara pada multimedia ini ?	4	4	4	4	4	5	25	30	80
8	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan melihat video / animasi pada multimedia ini ?	4	4	5	4	4	5	26	30	86,67
9	Apakah kamu senang belajar menggunakan multimedia ini meskipun waktu belajar sudah habis	5	5	5	5	4	4	28	30	93,33

	?									
10	Apakah kamu senang dengan game yang ada dalam multimedia ini ?	4	5	5	4	5	5	28	30	93,33
	<b>Total</b>							<b>257</b>	<b>300</b>	

Adapun hasil uji coba kelompok kecil terhadap multimedia pembelajaran tersebut dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan aspek penilaian sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{X_i}{X_{max}} \times 100$$

Keterangan  $X_i$  = Skor yang di dapat

$X_{max}$  = Skor maksimal

$$\begin{aligned} \text{Nilai (prosentase \%)} &= \frac{257}{300} \times 100 \\ &= 85,66 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan pengolahan data dari uji kelompok kecil terhadap multimedia pembelajaran di atas, secara keseluruhan dapat diperoleh prosentase nilai multimedia jika diaplikasikan kepada peserta didik sebesar 85,66 %.

## 5. Hasil Uji Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 18 November 2016. Uji coba lapangan dilakukan pada dua puluh tujuh siswa kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu. Uji coba dilakukan untuk mengambil data penilaian, saran dan komentar dari siswa terhadap aspek kemenarikan multimedia pembelajaran. Pengumpulan data dalam uji coba lapangan ini dilakukan menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket berupa penilaian, saran, dan komentar dari siswa. Hasil dari penilaian ini peneliti jabarkan sebagai berikut.

**Tabel 4.5**  
**Penilaian Uji Coba Lapangan**

No	Aspek Media	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Prosentase (%)
1	Apakah petunjuk penggunaan multimedia ini mudah untuk dipahami ?	111	135	82,22
2	Apakah multimedia ini mudah digunakan ?	131	135	97,03
3	Apakah kata-kata dan perintah multimedia ini mudah dipahami ?	109	135	80,74
4	Apakah soal latihan dalam multimedia ini mudah dipahami ?	110	135	81,14
5	Apakah belajar dengan multimedia ini mempermudah kamu untuk menemukan pengetahuan baru ?	128	135	94,48
6	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan mengamati gambar pada multimedia ini ?	113	135	83,70
7	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi belajar dengan mendengarkan suara pada multimedia ini ?	110	135	81,48
8	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan melihat video / animasi pada multimedia ini ?	111	135	82,22
9	Apakah kamu senang belajar menggunakan multimedia ini meskipun waktu belajar sudah habis ?	114	135	84,44
10	Apakah kamu senang dengan game yang ada dalam multimedia ini ?	114	135	84,44
	<b>Total</b>	<b>1151</b>	<b>1350</b>	

Adapun hasil uji coba lapangan terhadap multimedia pembelajaran tersebut dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan aspek penilaian sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{X_i}{X_{\max}} \times 100$$

Keterangan  $X_i$  = Skor yang di dapat

$X_{max}$  = Scor maksimal

$$\text{Nilai (prosentase \%)} = \frac{1151}{1350} \times 100$$

$$= 85,25 \%$$

Berdasarkan pengolahan data dari uji lapangan terhadap multimedia pembelajaran di atas, secara keseluruhan dapat diperoleh prosentase kemenarikan produk multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini adalah sebesar 85,25 %.

#### 6. Hasil Uji Efektifitas Produk

Uji keefektifan produk dilakukan setelah peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna. Uji keefektifan produk dilakukan pada tanggal 18 November 2016. Dalam uji keefektifan produk ini, peserta didik sebelumnya telah melakukan serangkain kegiatan *pre-test* dan *post test*.

*Pretes* dilakukan sebelum peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna, dan *post test* dilakukan setelah peserta melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran Asmaul Husna. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* didapatkan data sebagai berikut.

**Tabel 4.6**  
**Nilai pretest dan Postest**

No	Nama Siswa	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
1	Andien Permata Citra Utama	80,00	95,71
2	Arjuna Satria Pranata	68,57	87,14
3	Aulia Alva Reatiwi	94,28	100
4	Bunga Fitaloka Maulidia Santoso	65,71	75,71
5	Caisa Rafa Firmansyah	51,42	68,71
6	Chinka Kirana Meysa Putri	54,28	88,57
7	Devan Naufal An Nafi'	65,71	100

8	Dzakiyah Noreen	71,42	91,42
9	Fardan Haifa Irsyadi	68,57	71,42
10	Farid Eka Ferdiansyah	80,00	100
11	Gisel Fivana Amellia	74,28	67,14
12	Husna Ziada	74,28	75,71
13	Imelda Devi Ananta	80,00	94,28
14	Keisya Husna Salsabila	68,57	74,28
15	Kiara Roraima Balqis	91,42	94,28
16	Muhammad Ridho Kurniawan	65,71	78,57
17	Muhammad Fadillah	77,14	91,42
18	Muhammad Maulana Malik Ibrahim	54,28	91,42
19	Natasya Anggun Dewi Felita	65,71	85,71
20	Naura Meivalya Putri Azkiya	82,85	88,57
21	Nawita Vivian Devinta Rahma	51,42	88,57
22	Rafi Arta Nafisah	51,42	71,74
23	Ramadani Satrio Adi Pratama	51,42	70,00
24	Reva Zacinda Faustina	77,14	94,28
25	Rizky Akbar Febriansyah	65,71	67,14
26	Talita Indra Rahma	82,85	94,28
27	Anatasya Novi Kritiawati	57,14	71,42

Data hasil pretest dan post test sebagaimana tabel di atas, kemudian akan dianalisis menggunakan pengujian paired sample t test. Paired sampel t test merupakan dua pengukuran pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu.

## B. Analisis Data

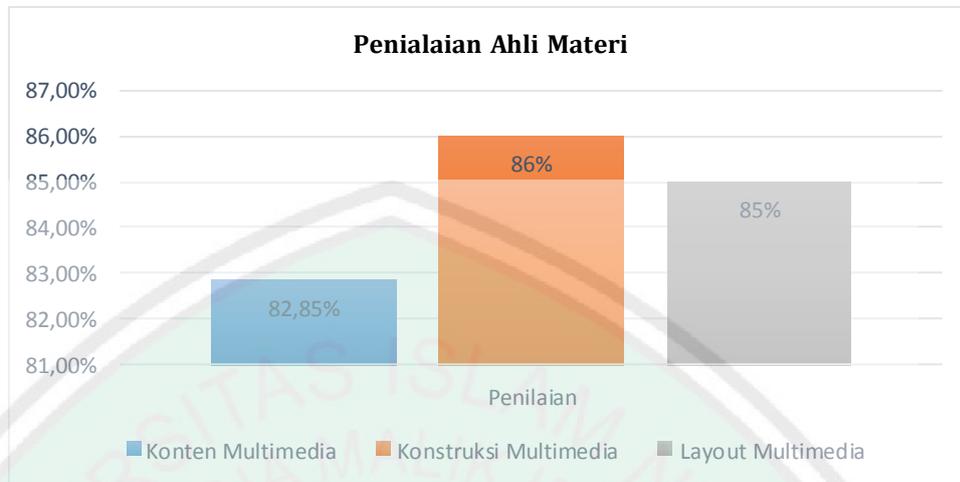
Berdasarkan sajian hasil uji coba yang sudah dipaparkan di atas, dapat dilakukan analisis tingkat kesesuaian materi, kelayakan, kemenarikan produk, serta tingkat keefektifan multimedia pembelajaran Asmaul Husna pada pembelajaran di kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

### 1. Analisis Data dan Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan tabel 4.1 atas dapat dilakukan analisis data hasil penilaian ahli materi untuk setiap aspek penilaian. Berdasarkan kriteria kesesuaian materi pada multimedia pembelajaran Asmaul Husna, aspek yang termasuk dalam kualifikasi sangat sesuai yaitu terletak pada rentan prosentase antara 81 % s/d 100%, dan kriteria sesuai terletak diantara rentan 61% s/d 80.

Pada penilaian ahli materi ini , yang termasuk kedalam kategori sangat sesuai adalah pada aspek kesesuaian konten multimedia pembelajaran dengan total nilai sebesar 53 poin (88,33 %) sedangkan aspek kesesuaian konstruksi multimedia sebesar 32 poin (80%), serta aspek tatabahasa dan layout multimedia sebesar 32 poin atau sebesar 80%. Hasil penilaian ini dapat dijabarkan dalam bagan sebagai berikut.

**Gambar 4.1**  
**Diagram Penilaian Ahli Materi**



Berdasarkan pengolahan data terhadap hasil penilaian ahli materi secara keseluruhan diperoleh persentase tingkat kesesuaian sebesar 83,57 %. Dengan demikian multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini, dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

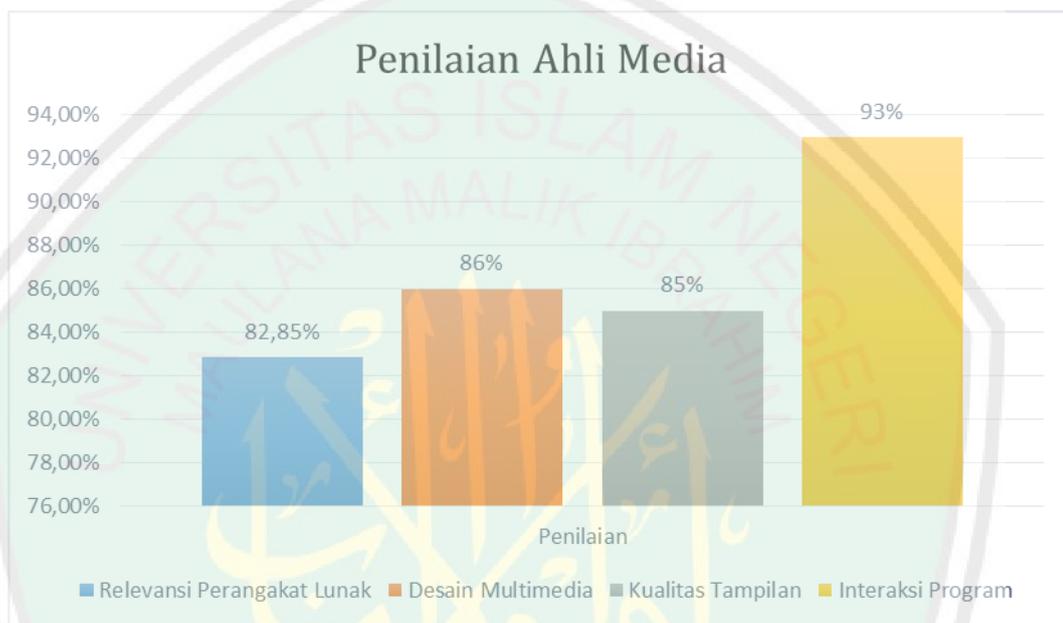
Data hasil penilaian ahli materi berupa , masukan, kritik dan saran secara umum menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran Asmaul Husna sudah baik dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

## 2. Analisis Data dan Penilaian Ahli Media

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilakukan analisis data hasil penelitian ahli media, untuk setiap aspek penilaian. Berdasarkan kriteria kelayakan, aspek yang termasuk dalam kualifikasi sangat layak dengan rentang persentase sebesar 81 % s/d 100 % mencakup aspek relevansi perangkat lunak dengan perolehan penilaian sebesar 29 poin atau sebesar 82,85 %, aspek desain multimedia pembelajaran

dengan perolehan nilai sebesar 43 poin atau sebesar 86 % , aspek kualitas tampilan sebesar 30 poin atau 85%, dan aspek interaksi program multimedia sebesar 14 poin atau sebesar 93%. Hasil penilaian ini dapat dijabarkan dalam bagan sebagai berikut.

**Gambar 4.2**  
**Diagram Penilaian Ahli Media**



Dari hasil pengolahan data secara keseluruhan terhadap penilaian ahli media pembelajaran, maka di dapatkan nilai total sebesar 85,92 %. Dengan perolehan tersebut, produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat layak, sehingga produk dapat digunakan sebagai salah satu alternative media pembelajaran.

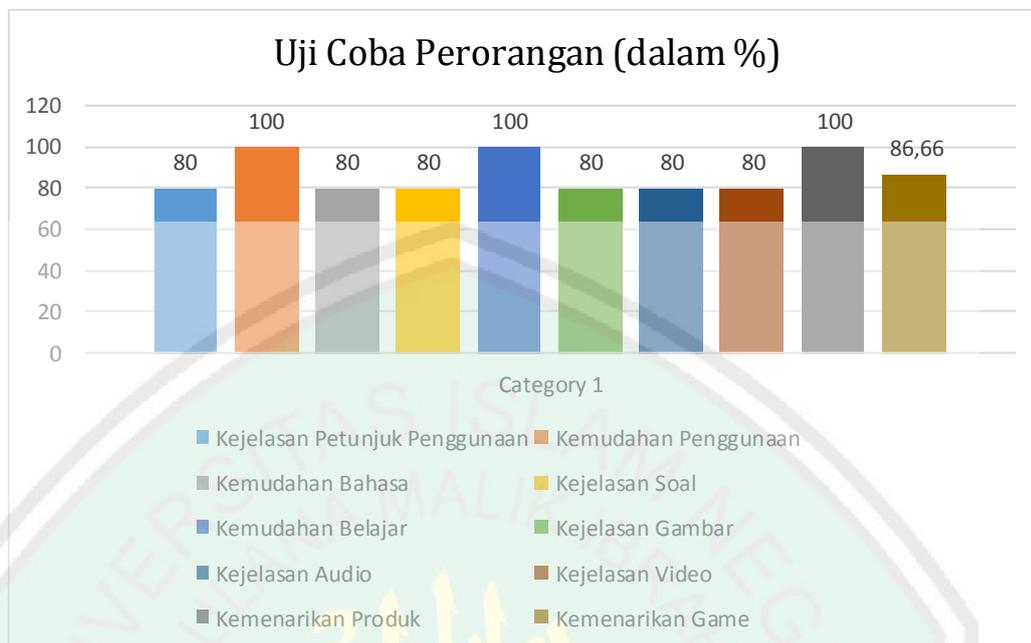
Data penilaian dari ahli media pembelajaran berupa , masukan, kritik dan saran multimedia pembelajaran Asmaul Husna meliputi beberapa hal antara lain : (1) pemberian tombol lanjut pada tampilan awal multimedia Asmaul Husna, (2) perbaikan pada teks hadis, (3) serta masukkan berupa pemberian tombol exit pada setiap tampilan *game*.

### 3. Analisis Data Uji Coba Perorangan

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilakukan analisis data hasil uji coba perorangan, untuk setiap aspek penilaian. Berdasarkan kriteria dari sisi kemenarikan produk multimedia, aspek yang termasuk dalam kualifikasi sangat menarik dengan rentang persentase sebesar 81 % s/d 100 % adalah (1) kemudahan dalam penggunaan multimedia, (2) kemudahan belajar, (3) kemenarikan produk multimedia, (4) kemenarikan *game*.

Sedangkan aspek yang memenuhi kriteria menarik berada pada rentan persentase sebesar 61 % s/d 80%. Pada masing-masing aspek ini memperoleh penilaian sebesar 80% yang meliputi beberapa aspek yaitu : (1) kejelasan petunjuk penggunaan, (2) kemudahan bahasa, (3) kejelasan soal latihan, (4) kemudahan memahami gambar, (5) kejelasan suara, dan (6) kejelasan video dalam multimedia. Hasil perolehan uji coba perorangan ini dapat dijabarkan dalam bagan sebagai berikut.

**Gambar 4.3**  
**Diagram Uji Coba Perorangan**



Dari hasil pengolahan data secara keseluruhan hasil uji coba perorangan terhadap multimedia pembelajaran, didapatkan nilai total kemenarikan produk sebesar 86 %. Dengan perolehan tersebut, produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat menarik, dan dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran Asmaul Husna pada kelas II Sekolah Dasar. Pada uji coba perorangan ini, peserta didik tidak memberikan saran atau masukan bagi pengembangan produk, peserta didik hanya memberikan sedikit komentar terkait dengan kemenarikan multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini.

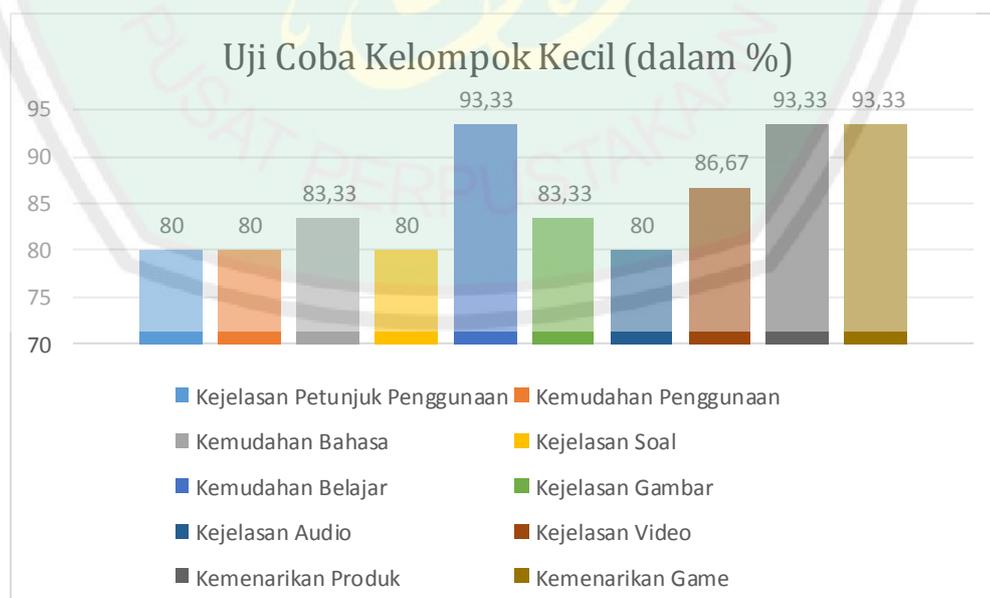
#### **4. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil**

Hasil perolehan data pada uji coba kelompok kecil, sebagai mana pada tabel 4.4 dapat dilakukan analisis pada setiap aspek, untuk mengetahui sisi kemenarikan produk multimedia yang dikembangkan. Berdasarkan kriteria dari sisi

kemenarikan produk multimedia, aspek yang termasuk dalam kualifikasi sangat menarik dengan rentang persentase sebesar 81 % s/d 100 %. Pada hasil uji coba kelompok kecil meliputi (1) kemudahan bahasa dengan perolehan sebesar 83,33 %, (2) kemudahan dalam belajar sebesar 93,33 %, (3) kejelasan gambar sebesar 83 %, (4) kejelasan video pembelajaran sebesar 86,67 %, (5) kemenarikan multimedia sebesar 93,33 %, serta (6) kemenarikan *game* multimedia sebesar 93,33%.

Sedangkan aspek yang memenuhi kriteria menarik berada pada rentan persentase antara 61 % s/d 80%. Berdasar kriteria tersebut aspek yang mendapat kriteria menarik dengan perolehan nilai sebesar 80% meliputi ; (1) kejelasan petunjuk , (2) kemudahan bahasa sebesar, (3) kejelasan soal latihan ,(4) kemudahan dalam belajar, serta (5) pada aspek kejelasan audio. Hasil dari uji coba kelompok kecil ini, dapat dijabarkan dalam bagan sebagaimana berikut.

**Gambar 4.4**  
**Diagram Uji Coba Kelompok Kecil**

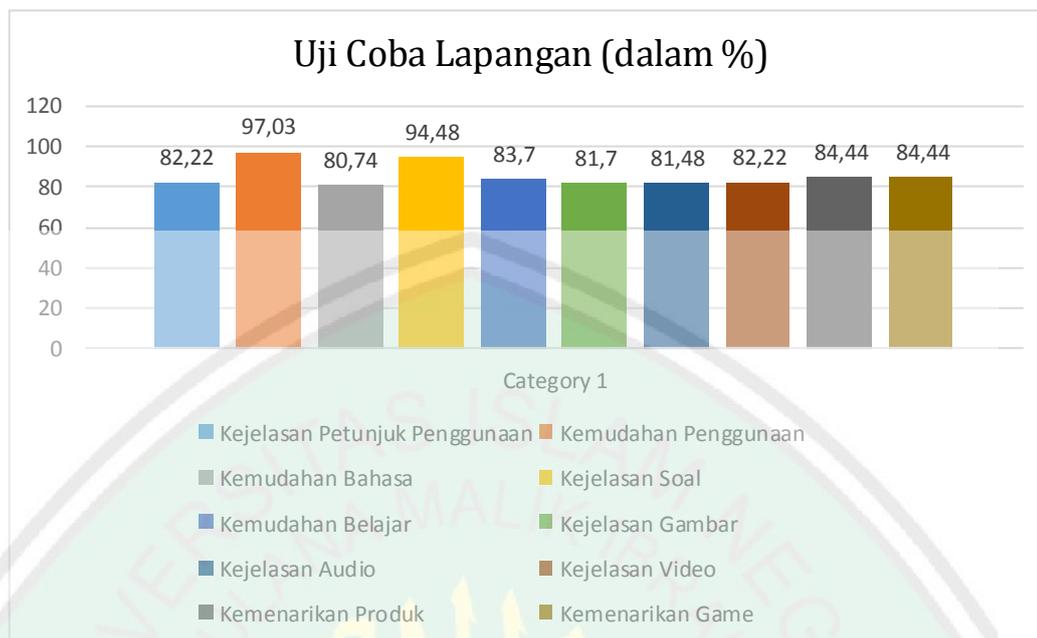


Dari hasil pengolahan data secara keseluruhan hasil uji coba kelompok kecil terhadap multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini, didapatkan nilai total kemenarikan produk sebesar 85,66 %. Dengan perolehan tersebut, produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat menarik, dan dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran Asmaul Husna pada kelas II Sekolah Dasar. Pada uji coba perorangan ini, peserta didik tidak memberikan saran atau masukan bagi pengembangan produk, peserta didik hanya memberikan sedikit komentar terkait dengan kemenarikan multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini.

#### **5. Analisis Data Uji Coba Lapangan**

Pada hasil uji coba lapangan ini terdapat aspek-aspek yang memenuhi kriteria sangat menarik, diantaranya adalah sebagai berikut : (1) kejelasan petunjuk multimedia sebesar 82,22%, (2) kemudahan penggunaan sebesar 97,03 %, (3) kejelasan soal latihan sebesar 81,14 %, (4) kemudahan dalam belajar 94,48 %, (5) kejelasan gambar sebesar 83,70%, (6) kejelasan audio sebesar 81,48 %, (7)kejelasan video pembelajaran 82,22%,(8) kemenarikan multimedia pembelajaran sebesar 84,44 %, dan (9) kemenarikan game sebesar 84,44%. Sedangkan aspek kejelasan bahasa dalam multimedia pembelajaran ini termasuk ke dalam kriteria menarik dengan perolehan penilaian sebesar 80,74 %. Hasil uji coba lapangan ini dapat dijabarkan dalam bagan sebagai mana berikut.

**Gambar 4.5**  
**Diagram Uji Coba Lapangan**



Dari hasil pengolahan data secara keseluruhan hasil uji coba lapangan terhadap multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini, didapatkan nilai total kemenarikan produk sebesar 85,25%. Dengan perolehan tersebut, produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat menarik, dan dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran Asmaul Husna pada kelas II Sekolah Dasar. Pada uji coba lapangan ini, peserta didik tidak memberikan saran atau masukan bagi pengembangan produk multimedia, sehingga revisi pada multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini tidak dilakukan.

## 6. Analisis Keefektifitas Produk

Berdasarkan hasil pretest dan post test yang disajikan pada tabel 4.6 dapat dilakukan pengolahan data untuk menguji keefektifan produk multimedia pembelajaran Asmaul Husna. Berdasarkan pengujian menggunakan paired sample t test ini, dapat diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 4.7**  
**Tabel Uji Paired Sample t Test**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	69,3074	27	12,31771	2,37055
	Sesudah	74,1033	27	11,94143	2,29813

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	27	,875	,000

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-4,79593	6,08394	1,17086	-7,20265	-2,38920	-4,096	26	,000

Tabel di atas menyatakan nilai test sebelum (baris atas) dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna. Langkah dalam menyusun uji paired sampel t test ini adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan hipotesis

$H_0$  : Tidak ada perbedaan nilai test antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran materi Asmaul Husna.

$H_1$  : Ada perbedaan test antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna.

2. Menentukan signifikansi

3. Kriteria pengujian

- Jika signifikansi  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima
- Jika signifikansi  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak

Berdasarkan syarat di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, sehingga  $H_0$  ditolak, yang berarti terdapat perbedaan test antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran Asmauh Husna. Berdasarkan pengujian ini dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara hasil test sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tertentu dalam proses pembelajaran Asmaul Husna di kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu.

Berdasarkan tabel di atas juga dapat diketahui bahwasanya nilai rata-rata peserta didik sebelum menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna adalah sebesar 69,30, sedangkan nilai test setelah peserta didik menggunakan multimedia sebesar 74,10. Dari tersebut peningkatan ketuntasan belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna mengalami kenaikan, dengan rata-rata nilai sebesar 74,10 maka sebagian besar telah mencapai ketuntasan minimal dalam proses pembelajaran.

Pencapaian standar ketuntasan minimal pada saat *pre-test* dinyatakan tuntas sebanyak 10 orang atau sebesar 37,04 % dan yang tidak tuntas sebanyak 17 orang atau sebesar 62,96 %, sedangkan pada saat *post-test* peserta yang memenuhi standar ketuntasan belajar sebanyak 24 orang atau sebesar 88,89% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 3 orang atau sebesar 11,11%.

### C. Revisi Produk

Sebelum multimedia pembelajaran Asmaul Husna diuji cobakan kepada peserta didik, multimedia terlebih dahulu diuji oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran, terdapat beberapa hal yang perlu untuk diperbaiki. Hasil validasi berupa masukan kritik atau saran, menjadi salah satu landasan dalam revisi pertama, dan hasil validasi oleh ahli media pembelajaran berupa masukan kritik atau saran akan dijadikan sebagai bahan perbaikan pada revisi kedua. Berikut adalah penjabaran terhadap hasil revisi produk multimedia pembelajaran Asmaul Husna yang dikembangkan oleh peneliti.

#### 1. Revisi I

Revisi produk pada tahap ini didasarkan kepada saran dan komentar ahli materi. Semua saran dan komentar dijadikan sebagai bahan perbaikan isi produk pengembangan. Saran dan komentar dari ahli materi diuraikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.8**

**Tabel Revisi Tahap I**

No	Saran / Komentar	Revisi
1	Konten menarik dan atraktif, cocok digunakan untuk pembelajaran Asmaul Husn kelas rendah ataupun kelas tinggi	-
2	Pada latihan dan evaluasi perlu ditambahkan pensoran atau nilai, terlebih pada bagian mencocokkan gambar	Pembuatan skoring pada beberapa latihan. Skoring pada bagian mencocokkan gambar diberikan notifikasi jawaban salah dan benar.

Berdasarkan saran dan komentar ahli materi, peneliti melakukan revisi produk tahap I berupa pembuatan autentifikasi pada bagian evaluasi mencocokkan

gambar. Pada bagian evaluasi mencocokkan gambar, peneliti memberikan autentifikasi pada jawaban benar berupa pembahasan atau keterangan terkait dengan perilaku yang mencerminkan sikap meneladani sifat-sifat asmaul husna Allah dalam kehidupan sehari-hari. Autentifikasi berguna untuk memberikan penguatan terhadap contoh-contoh perilaku yang dapat dipraktikkan peserta didik dalam meneladani sifat Asmaul Husna Allah.

## 2. Revisi II

Revisi produk pada tahap ini didasarkan kepada saran dan komentar dari ahli media pembelajaran. Semua saran dan komentar dijadikan sebagai bahan perbaikan isi produk pengembangan. Saran dan komentar dari ahli materi diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9  
Tabel Revisi Tahap II

No	Saran / Komentar	Revisi
1	Pada tampilan awal, tombol "lanjut" akan lebih baik diberikan lebih awal (tidak perlu menunggu awalan selesai) agar waktu bisa dihemat pengguna	Penambahan tombol lanjut pada awalan multimedia pembelajaran Asmaul Husna.
2	Teks hadis dalam tampilan awal terdapat kesalahan, pada redaksi arabnya pada bagian ini adalah  إِلَى الْجَنَّةِ  seharusnya adalah  إِلَى الْجَنَّةِ	Merubah redaksi teks hadis yang salah pada tampilan awal multimedia pembelajaran
3	Musik atau lagu backsound dibuat lebih dari satu jenis musik	Menambahkan <i>backsound</i> music yang beragam dan berkarakter anak-anak
4	Pada bagian <i>game</i> ada baiknya untuk disediakan tombol exit, sehingga peserta didik yang sudah paham, tidak harus menunggu sampai waktu selesai khususnya pada <i>game</i> balon	Membuat tombol exit pada setiap bagian <i>game</i> yang terdapat dalam multimedia pembelajaran Asmaul Husna.

Berdasarkan saran dan komentar dari ahli media pembelajaran di atas, peneliti melakukan revisi produk tahap II. Revisi ini berupa penambahan tombol pada beberapa item multimedia pembelajaran Asmaul Husna. Penambahan beberapa tombol pada multimedia ini bertujuan untuk memaksimalkan waktu agar pengguna tidak terlalu lama dalam menggu intro dari multimedia ini.

Selain itu, peneliti juga melakukan perbaikan terhadap teks hadis yang salah, pada bagian awal multimedia pembelajaran Asmaul Husna. Perbaikan berikutnya adalah penambahan tombol “*exit*” pada setiap tampilan *game* sehingga peserta didik bisa melanjutkan pada aktifitas *game* yang selanjutnya.



## BAB V

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan pembahasan penelitian yang meliputi (1) kajian desain multimedia pembelajaran PAI berbasis konstruktivistik, (2) karakteristik multimedia yang dikembangkan, (3) kesesuaian produk multimedia pembelajaran untuk jenjang sekolah dasar, dan (4) efektivitas multimedia pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran PAI.

#### A. Desain Multimedia Pembelajaran PAI Berbasis Konstruktivistik

Pengembangan produk multimedia pembelajaran Asmaul Husna dirancang menggunakan model pengembangan ASSURE yang dirancang dan dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Henich, Russell dan Michael Molenda. Model pengembangan ASSURE ini memiliki beberapa prosedur atau langkah kerja antara lain yaitu :

1. *Analyze Learner Characteristics* (Analisis kebutuhan). Analisis ini digunakan untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan.
2. *State Performance Objectives* (penetapan tujuan pembelajaran).Pengembang melakukan penerjemahan tujuan umum atau dari standar kompetensi yang telah ada ke dalam tujuan yang lebih operasional dengan indikator-indikator tertentu.
3. *Select methods, media, and material* (pemilihan metode, media dan bahan pelajaran). Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran untuk

pembelajar, pemilihan metode dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan.

4. *Utilize material* (menggunakan materi dan media pembelajaran). Tahapan keempat ini adalah penggunaan metode, media dan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan media yang telah dirancang, pengembang pada tahapan sebelumnya melakukan uji coba dalam kelompok, untuk memastikan bahwa setiap komponen dalam multimedia berfungsi secara efektif untuk digunakan dalam situasi setting yang sebenarnya. Dalam pengembangan multimedia Asmaul Husna juga memasukkan komponen-komponen pembelajaran efektif yang meliputi : (1) konstruktivistik, (2) inkuiri atau proses penemuan, (3) proses bertanya (*questioning*), (4) pembentukan masyarakat belajar, (5) permodelan , dan (6) refleksi.
5. *requires learner participation* (melibatkan siswa dalam proses pembelajaran). Tahapan ini berfungsi untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran berlangsung efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran , pemberian umpan balik yang berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.
6. *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi). Setelah mendesain aktivitas pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi dan revisi. Revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran

menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Langkah revisi dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran yang pembelajaran yang perlu untuk diperbaiki.

## B. Karakteristik Multimedia PAI

Dalam multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini, peneliti membahas spesifikasi dan karakteristik produk yang dibuat sebagai berikut :

1. Nama Produk : Multimedia Pembelajaran Asmaul Husna
2. Fokus pengembangan : peneliti membuat multimedia pembelajaran Asmaul Husna pada kelas II Sekolah Dasar yang dimediasi dengan perangkat keras berupa Komputer (PC), atau laptop. Beroperasi menggunakan sistem aplikasi *flash player*, untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas II.
3. Detail Aplikasi :
  - a. Nama Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Asmaul Husna
  - b. Dirancang dengan : *Adobe Flash 6.0*

Multimedia interaktif Asmaul Husna dibuat menggunakan perangkat lunak utama *Adobe Flash CS.6*, karena program aplikasi tersebut terdapat *actionscript* yang dapat mengintegrasikan animasi-animasi yang mendukung dalam pembuatan multimedia. Selain program aplikasi utama berupa *Adobe Flash CS 6* , aplikasi yang digunakan sebagai pendukung dalam pembuatan multimedia Asmaul Husna tersebut antara lain adalah *adobe photoshop*, *MP3 audio editor*, dan *format factory*.

- c. Sistem Operasi : Windows XP, Windows 7 32/64 bit, windows 8 32/64 bit, dan windows 10
  - d. Processor : Intel (R) CPU 1.73GHz
  - e. Memory : 1024MB RAM
  - f. Diinstal pada : kompter (PC) atau laptop
  - g. Audio : Aktif
4. Lokasi : SDN Sidomulyo 02 Batu yang berada di Jl.Cemara Kipas 120 Desa Sidomulyo Kecamatan Batu Kota Batu.
5. Standart Kompetensi : 2. Mengenal Asmaul Husna
- Kompetisi dasar : 2.1 Menyebutkan lima Asmaul Husna  
2.2 Hafal lima Asmaul Husna  
2.3 Mengartikan lima Asmaul Husna  
2.4 Hafal lima Asmaul Husna beserta artinya
6. Tujuan Pembelajaran :
- 1) Siswa mampu menjelaskan pengertian Asmaul Husna
  - 2) Siswa dapat membaca pelafalan lima Asmaul Husna dengan benar
  - 3) Siswa dapat menyebutkan lima Asmaul Husna dan artinya dengan tepat
  - 4) Siswa mampu untuk mengartikan lima Asmaul Husna dengan benar
  - 5) Siswa dapat menjelaskan pengertian 5 Asmaul Husna
  - 6) Siswa dapat memberikan contoh meneladani 5 Asmaul Husna.
7. Hasil Akhir Produk : CD Pembelajaran Asmaul Husna dan buku petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran Asmaul Husna.

Penelitian dan pengembangan ini adalah multimedia interaktif dalam pembelajaran Asmaul Husna dengan format ekstensi swf dan exe. Produk Multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini menyajikan materi yang berisi teks, gambar, animasi, audio, dan video pembelajaran yang dikemas dalam CD (*compact disk*) pembelajaran. Produk multimedia yang dihasilkan adalah jenis multimedia interaktif yaitu multimedia pembelajaran dapat dioperasikan oleh pengguna secara langsung. Interaktif yang dimaksudkan dalam hal ini adalah kemungkinan adanya interaksi pengguna terhadap multimedia yang digunakan, sehingga pengguna dapat melakukan perintah kepada media serta media dapat memberikan umpan balik kepada pengguna.

#### 8. Karakteristik Produk Multimedia Pembelajaran Asmaul Husna

Produk multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini terdiri dari beberapa komponen antara lain yaitu (1) intro (tayangan pembuka), (2) SK dan KD materi Asmaul Husna, (3) hadis yang berfungsi untuk memberikan motivasi belajar peserta didik, (4) tombol yang digunakan untuk pengoperasian multimedia, (5) materi pembelajaran, (6) video pembelajaran, (7) *game* pembelajaran Asmaul Husna, (8) rangkuman materi, dan (9) refleksi materi terkait dengan hikmah-hikmah mempelajari Asmaul Husna.

Multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini mempunyai beberapa karakteristik yang membedakan dengan multi media pada umumnya, diantaranya adalah sebagai berikut : (1) materi pembelajaran dibuat dan dikembangkan berdasarkan kurikulum sekolah dasar pada jenjang kelas II , (2) pengembangan multimedia berdasarkan kepada perkembangan usia peserta didik jenjang sekolah

dasar,(3) multimedia pembelajaran Asmaul Husna mudah untuk dioperasikan baik bagi guru maupun peserta didik, (4)multimedia pembelajaran Asmaul Husna dilengkapi dengan animasi sesuai dengan usia peserta didik, (5) multimedia pembelajaran Asmaul Husna dilengkapi dengan game pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, (6) game pembelajaran pada multimedia pembelajaran Asmaul Husna dirancang dan dikembangkan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik mulai dari tingkatan *remembering*, *understanding*, *analisis*, sampai pada tingkatan *applying*, (7) multimedia pembelajaran Asmaul Husna dikembangkan dengan memperhatikan gaya belajar peserta didik sehingga dapat mengakoodasasi berbagai jenis gaya belajar mulai dari audi, visual, audiovisual, sampai kepada gaya belajar kinesteik,.

Multimedia yang dikembangkan adalah berdasarkan teori kosntruktivistik yang mencakup beberapa hal yang meliputi beberapa tahapan : (1) proses inkuiri (penemuan), (2) proses *questioning* (bertanya), (3) kelompok belajar, (4) permodelan, dan (5) proses refleksi.

### **C. Kesesuaian Produk Multimedia Pembelajaran PAI untuk Sekolah Dasar**

Kesesuaian produk multimedia pembelajaran PAI untuk sekolah dasar disini, peneliti mengelompokkan menjadi dua bagian yaitu :

#### **1. Kesesuaian Materi Pembelajaran**

Sebelum digunakan dalam uji coba lapangan, multimedia pembelajaran divalidasi terlebih oleh ahli materi. Penilaian ahli materi terhadap multimedia

mencakup beberapa aspek yang meliputi (1) kesesuaian konten , (2) kesesuaian konstruksi media, dan (3) tatabahasa serta layout multimedia pembelajaran.

Secara umum ahli memberikan komentar bahwa dari aspek materi produk multimedia pembelajaran Asmaul Husna sudah layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran materi Asmaul Husna. Konten yang digunakan menarik dan atraktif sehingga sesuai untuk pembelajaran di kelas rendah ataupun di kelas tinggi. Dengan melihat data pada lampiran, tentang hasil penilaian ahli materi sebagai berikut.

No	Aspek Media	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Prosentase (%)
1	Kesesuaian isi (konten)	53	60	88,33
2	Kesesuaian Konstruksi media	32	40	80
3	Tatabahasa dan layout multimedia pembelajaran	32	40	80
	<b>Total</b>	<b>117</b>	<b>140</b>	

Berdasarkan penilaian ahli materi ini, dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan aspek penilaian sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{X_i}{X_{max}} \times 100$$

Keterangan  $X_i$  = Skor yang di dapat

$X_{max}$  = Skor maksimal

$$\begin{aligned} \text{Nilai (prosentase \%)} &= \frac{117}{140} \times 100 \\ &= 83,57 \% \end{aligned}$$

Adapun hasil validasi ahli materi, didapatkan melalui instrument berupa angket tertutup, dengan perolehan penilaian sebesar 83,57%. Berdasarkan perolehan tersebut, menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini termasuk kedalam kategori sangat sesuai dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

## 2. Kesesuaian Desain Multimedia Pembelajaran

Penilaian ahli media dalam pengujian multimedia ini mencakup beberapa hal yang meliputi (1) aspek rekayasa perangkat lunak, (2) desain multimedia pembelajaran, (3) kualitas tampilan dalam multimedia, serta (4) interaksi program multimedia. Dengan melihat data pada lampiran, tentang hasil penilaian ahli materi sebagai berikut.

No	Aspek Media	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Prosentase (%)
1	Aspek rekayasa perangkat lunak	29	35	82,85
2	Aspek desain multimedia pembelajaran	43	50	86,00
3	Kualitas tampilan	30	35	85,71
4	Interaksi program multimedia	14	15	93,33
	<b>Total</b>	<b>116</b>	<b>135</b>	

Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran tersebut dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan aspek penilaian sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{X_i}{X_{max}} \times 100$$

Keterangan  $X_i$  = Skor yang di dapat

$X_{max}$  = Skor maksimal

$$\text{Nilai (prosentase \%)} = \frac{116}{135} \times 100$$

$$= 85,92 \%$$

Adapun hasil dari ahli media pembelajaran, dapat diketahui bahwa item-item materi pada multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini secara keseluruhan memperoleh hasil penilaian sebesar 85,92%. Ditinjau dari hasil penilaian ahli desain media pembelajaran menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran Asmaul

Husna ini termasuk kedalam kategori sangat sesuai dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

#### D. Efektifitas Multimedia Pembelajaran PAI Berbasis Konstruktivistik

Uji keefektifan produk dilakukan setelah peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna. Dalam uji keefektifan produk ini, peserta didik sebelumnya telah melakukan serangkaian kegiatan *pre-test* dan *post test*. Berdasarkan hasil pretest dan post test yang disajikan pada tabel 4.6 dapat dilakukan pengolahan data untuk menguji keefektifan produk multimedia pembelajaran Asmaul Husna. Berdasarkan pengujian menggunakan paired sample t test ini, dapat diperoleh data sebagai berikut.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	69,3074	27	12,31771	2,37055
	Sesudah	74,1033	27	11,94143	2,29813

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	27	,875	,000

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-4,79593	6,08394	1,17086	-7,20265	-2,38920	-4,096	26	,000

Tabel di atas menyatakan nilai test sebelum (baris atas) dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna. Langkah dalam menyusun uji paired sampel t test ini adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan hipotesis

$H_0$  : Tidak ada perbedaan nilai test antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran materi Asmaul Husna.

$H_1$  : Ada perbedaan test antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna.

2. Menentukan signifikansi

3. Kriteria pengujian

- a. Jika signifikansi  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima

- b. Jika signifikansi  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak

Berdasarkan syarat di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, sehingga  $H_0$  ditolak, yang berarti terdapat perbedaan test antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna. Berdasarkan pengujian ini dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara hasil test sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tertentu dalam proses pembelajaran Asmaul Husna di kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu.

Berdasarkan tabel di atas juga dapat diketahui bahwasanya nilai rata-rata peserta didik sebelum menggunakan multimedia pembelajaran Asmaul Husna adalah sebesar 69,30, sedangkan nilai test setelah peserta didik menggunakan multimedia sebesar 74,10. Pencapaian standar ketuntasan minimal pada saat *pre-*

*test* dinyatakan tuntas sebanyak 10 orang atau sebesar 37,04 % dan yang tidak tuntas sebanyak 17 orang atau sebesar 62,96 %, sedangkan pada saat *post-test* peserta yang memenuhi standar ketuntasan belajar sebanyak 24 orang atau sebesar 88,89% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 3 orang atau sebesar 11,11%.



## BAB VI

### KAJIAN DAN SARAN

Pada bab ini dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan kajian dan saran, meliputi (1) kajian produk multimedia pembelajaran, (2) kesimpulan, saran, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

#### A. Kajian Produk

Pengembangan produk multimedia pembelajaran Asmaul Husna dirancang menggunakan model pengembangan ASSURE yang dirancang dan dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Henich, Russell dan Michael Molenda. Model pengembangan ASSURE ini memiliki beberapa prosedur atau langkah kerja antara lain yaitu :

1. *Analyze Learner Characteristics* (Analisis kebutuhan). Analisis ini digunakan untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini pengembangan akan mengetengahkan suatu persoalan atau kesenjangan dan sekaligus menawarkan solusi atas kesenjangan tersebut.
2. *State Performance Objectives* (penetapan tujuan pembelajaran). Tujuan umum dan khusus, menjabarkan tujuan umum ke dalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan untuk kerja atau operasional . Gambaran rumusan operasional ini mencerminkan tujuan khusus program atau produk yang dikembangkan. Pengembang melakukan penerjemahan tujuan umum atau dari standar kompetensi yang telah ada ke dalam tujuan yang lebih operasional dengan indikator-indikator tertentu.
3. *Select methods, media, and material* (pemilihan metode, media dan bahan pelajaran). Langkah ini merupakan kegiatan nyata yang dilakukan oleh

pengembang. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran untuk pembelajar, pemilihan metode dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan.

4. *Utilize material* (menggunakan materi dan media pembelajaran). Tahapan keempat ini adalah penggunaan metode, media dan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan metode, media dan bahan ajar, perancang dalam tahapan sebelumnya perlu melakukan uji coba dalam kelompok kecil, untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam situasi setting yang sebenarnya.
5. *requires learner participation* (melibatkan siswa dalam proses pembelajaran). Tahapan ini berfungsi untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran berlangsung efektif dan efisien dalam proses pembelajaran, dengan demikian dibutuhkan adanya keterlibatan mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan balik yang berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.
6. *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi). Setelah mendesain aktivitas pembelajaran, maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan evaluasi dan revisi. Revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Langkah revisi dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran yang pembelajaran yang perlu untuk diperbaiki.

Multimedia interaktif Asmaul Husna dibuat menggunakan perangkat lunak utama *Adobe Flash CS.6*, karena program aplikasi tersebut terdapat *action script* yang dapat mengintegrasikan animasi-animasi yang mendukung dalam pembuatan multimedia. Selain program aplikasi utama berupa *Adobe Flash CS 6*, aplikasi yang digunakan sebagai pendukung dalam pembuatan multimedia Asmaul Husna tersebut antara lain adalah *adobe photoshop*, *MP3 audio editor*, dan *format factory*. Desain cover serta label CD multimedia Asmaul Husna dibuat menggunakan *photo shop*, penggunaan *MP 3 auditor* digunakan sebagai sarana perekam dan editing audio sebagai penunjang narator, serta *format factory* yang digunakan untuk mengedit dan mengconvert format file video yang sesuai dengan format *Adobe Flash CS 6*.

Hasil akhir dari produk penelitian dan pengembangan ini adalah multimedia interaktif dalam pembelajaran Asmaul Husna dengan format ekstensi *swf* dan *exe*. Produk Multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini menyajikan materi yang berisi tesks, gambar, animasi, audio, dan video pembelajaran yang dikemas dalam CD (*compact disk*) pembelajaran. Produk multimedia yang dihasilkan adalah jenis multimedia interaktif yaitu multimedia pembelajaran dapat dioperasikan oleh pengguna secara langsung. Interaktif yang dimaksudkan dalam hal ini adalah kemungkinan adanya interaksi pengguna terhadap multimedia yang digunakan, sehingga pengguna dapat melakukan perintah kepada media serta media dapat memberikan umpan balik kepada pengguna.

Produk multimedia yang dihasilkan dalam penelitian ini mengalami beberapa revisi dari segi tampilan *interface*. Perbaikan tersebut meliputi (1)

pemberian tombol “lanjut” pada tampilan pembuka, pemberian skor penilaian terhadap beberapa *game*, serta penambahan *background* pada multimedia.

Produk multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini terdiri dari beberapa komponen antara lain yaitu (1) intro (tayangan pembuka), (2) identitas pengembang dan judul program, (3) SK dan KD materi Asmaul Husna, (4) hadis yang berfungsi untuk memberikan motivasi belajar peserta didik, (5) tombol yang digunakan untuk pengoperasian multimedia, (6) materi pembelajaran, (7) video pembelajaran, dan (8) *game* pembelajaran Asmaul Husna.

## B. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk multimedia yang dihasilkan adalah multimedia pembelajaran Asmaul Husna dengan Standar Kompetensi Mengenal Asmaul Husna untuk kelas II Sekolah Dasar. Pembahasan materi pada multimedia ini disajikan bertahap dan disesuaikan dengan perkembangan peserta didik pada jenjang kelas II Sekolah dasar. Multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini secara umum terdiri dari halaman pembuka (identitas multimedia, lembar hadis, dan halaman SK-KD), pendahuluan, materi pembelajaran dan evaluasi berupa *game* pembelajaran.
2. Hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh hasil 83,57 % dengan kriteria sangat sesuai. Validasi multimedia oleh ahli materi memperoleh masukan agar dalam *game* pembelajaran Asmaul Husna diberikan scoring atau nilai. Pada uji validasi oleh ahli media pembelajaran multimedia pembelajaran Asmaul Husna memperoleh hasil 85,92% ,dengan kriteria sangat baik. Dalam validasi ini, ahli media memberikan masukan sebagai berikut : (a) tampilan awal tombol lanjut

akan lebih baik jika diberikan lebih awal dan tidak perlu menunggu cover multimedia selesai, agar bisa lebih menghemat waktu pengguna multimedia, (b) pemberian background lebih dari satu macam untuk menghindari kejenuhan pengguna, serta (c) pemberian tombol exit pada setiap *game* pembelajaran. Berdasarkan uji coba lapangan, multimedia pembelajaran Asmaul Husna memperoleh hasil penilaian sebesar 85,25% dengan kriteria sangat menarik.

3. Berdasarkan pengujian t test terhadap proses pembelajaran Asmaul Husna, terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa. Pencapaian standar ketuntasan minimal pada saat *pre-test* dinyatakan tuntas sebanyak 10 orang atau sebesar 37,04 % dan yang tidak tuntas sebanyak 17 orang atau sebesar 62,96 %, sedangkan pada saat *post-test* peserta yang memenuhi standar ketuntasan belajar sebanyak 24 orang atau sebesar 88,89% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 3 orang atau sebesar 11,11%.

### C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

#### 1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan pemaparan hasil pengembangan multimedia pembelajaran Asmaul Husna, peneliti dapat memberikan saran pemanfaatan sebagai berikut :

- a. Multimedia pembelajaran Asmaul Husna hendaknya digunakan oleh guru sebagai sarana penunjang pembelajaran dalam Bab Menenal Asmaul Husna Allah pada jenjang kelas II Sekolah Dasar.
- b. Guru sebelum menggunakan hendaknya memahami tatacara pemakaian multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini, agar dapat menggunakan multimedia dengan baik dan maksimal.

- c. Guru dapat mengembangkan RPP dalam menggunakan multimedia pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kondisi sekolah pada masing-masing lembaga.
- d. Guru dalam menggunakan multimedia Asmaul Husna ini dapat menggunakan secara beruntun mulai dari penyampaian motivasi belajar, penyampaian SK – KD , materi pembelajaran, dan *game* pembelajaran.
- e. Penggunaan multimedia dapat digunakan menggunakan perangkat LCD Proyektor, sehingga pembelajaran harus menggunakan speaker atau sound sebagai penguat suara
- f. Pada bagian evaluasi dalam produk multimedia pembelajaran ini hanya mampu merespon aspek kognitif, sehingga untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang menyeluruh, guru sebaiknya melakukan berbagai variasi dalam proses pembelajaran.

## 2. Diseminasi Produk Multimedia

Diseminasi produk pengembangan ini dapat dilakukan melalui kegiatan *workshop* atau forum ilmiah yang melibatkan pihak-pihak terkait seperti Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Islam (KKG-PAI) serta lembaga pendidikan dan pelatihan.

Adapun secara teknis, produk pengembangan ini dapat disebarluaskan dengan cara menggendakan seluruh *file* yang ada dalam *compact disk*. Dengan diseminasi ini diharapkan multimedia dapat digunakan oleh banyak pihak yang membutuhkan, khususnya terkait dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Hasil validasi ahli materi, ahli media pembelajaran serta hasil uji coba lapangan, menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini

sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran kelas II Sekolah Dasar. namun demikian, masih ada aspek lain yang perlu untuk dikembangkan secara lebih lanjut. Muatan pada produk pengembangan ini terbatas kepada materi Mengenal Asmaul Husna Allah, oleh sebab itu agar lebih komperhensif, maka diperlukan pengembangan materi sehingga multimedia pembelajaran menjadi lebih komperhensif.

Multimedia pembelajaran Asmaul Husna ini dikembangkan sampai pada evaluasi yang dapat merespon aspek kognitif, sehingga masih diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk dapat melakukan kegiatan penilaian pembelajaran secara menyeluruh. Hal ini perlu untuk dilakukan agar produk yang dikembangkan tidak bersifat mekanistik semata, tetapi juga dapat menumbuhkan aspek afektif dan pembentukan karakter yang positif dalam diri peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidim, Yunus.2003. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*.Bandung: PT.Refika Aditama,2013.
- Arikunto, Suharsimi.2006.*Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*.Jakarta : Rineka Cipta,2006.
- Arsyad,Azhar.2009.*Media Belajar*.Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,2009.
- Darajad, Zakiyah.2008.*Ilmu Pendidikan Islam*.Jakarta: PT.Bumi Aksara,2008.
- Desmita.2009.*Psikologi Perkembangan Peserta Didik*.Bandung:PT.Reaja Rosdakarya,2009.
- Hariyanto, Sutoyo.2011.*Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)*.Bandung:PT. Remaja Rosdakarya,2011.
- Haryanto, Ariani. Dany.2010.*Pembelajaran Multimedia di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka,2010.
- Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains di SD : Tinjauan Epistemologi, Ontologi, dan Keraguan Praktiknya*. Barlia,Lily.2011.s.l: Jurnal Cakrawala Pendidikan, 2011,Vol.30.3
- Mayer, Richard E.2009. *Multimedia Learning (Prinsip dan Aplikasi) terj*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Meaningful Connection: Using Technology in Primary Clasroom*.L.Murphy, Karen.2012.s.l.: Internasional Journal of Information Education Technology,2012, Vol.2.5
- Muchin, Saekhan.2008. *Pembelajaran Kontekstual*.Semarang: Sagha Grafika,2008.
- 2008.*Pembelajaran Kontekstual*.Semarang: Rasail Media Group,2008.
- Munir.2013. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*.Bandung: Alfabeta,2013.

- Pribadi, Benny A.2011. *Model ASSURE untuk Mendisain Pembelajaran Sukses*.Jakarta:PT.Dian Rakyat,2011.
- Priyanto, Dwi.2012. *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*.Yogyakarta: Penerbit Andy,2012.
- Putra,Nusa.2012.*Researh and Development (Penelitian dan Pengembangan:Suatu Pengantar)*.Jakarta:Rajagrafindo Persada, 2012.
- Setyosari, Punaji.2012.*Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana,2012.
- Sujana, Nana.2005. *Penelitian Hasil Proses Belajar Megajar*.Bandung: PT.Remaja Rosda Karya.2005
- Syaudiq, Nana.2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT.Remaja Rosda Karya,2011.





**DINAS PENDIDIKAN KOTA BATU**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI SIDOMULYO 02**  
( *STATE ELEMENTARY SCHOOL* )  
**KECAMATAN BATU**

Alamat : Jl. Cemara Kipas 120 Sidomulyo ☎ ( 0341 ) 599044  
Email [sidomulyo02@mail.com](mailto:sidomulyo02@mail.com) Kode Pos 65317

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 422.2/59/422.101.01.02/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SDN Sidomulyo 02 Batu menerangkan bahwa :

Nama : **SULISWANTO**  
NIM : 14771029  
Jurusan : Magister PAI  
Universita : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Yang tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan Penelitian Pengembangan dan Pengujian Lapangan terhadap **Multimedia Pembelajaran PAI di Kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu.**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



**ETIK KUSMIATI, S.Pd**  
NIP. 19621124 198303 2 018

Instrumen Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam  
Berbasis Konstruktivistik untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa di SDN  
Sidomulyo 02 Batu untuk Ahli Materi

**A. Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis konstruktivistik, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi multimedia pembelajaran yang diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran.

Untuk itu peneliti mohon kesediaan bapak / ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kevaliditasan pengembangan media ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan kompetensi dasar pengenalan Asmaul Husna. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan sebagai bahan untuk penyempurnaan pengembangan multimedia pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan ucapan terimakasih atas kesediaan bapak / ibu sebagai ahli media.

Nama : ERNAZ SIVANTO, S.Pd, M.Pd  
NIP : 19840303 2009 03 1006  
Instansi : SDN PUARTEN 01 Batu  
Pendidikan : S2 Manajemen Pendidikan  
Alamat : Jl. Gajahmada Gg. Bolik No 16 Rt 4 Rwg Batu

**B. Petunjuk pengisian angket**

3. Sebelum mengisi angket yang telah disediakan, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu mempelajari / membaca multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.
4. Berilah tanda ceklist ( ✓ ) pada alternative jawaban yang dipilih.
- f. Point 1 berarti sangat tidak sesuai / sangat tidak tepat /sangat tidak akurat / sangat tidak baik / sangat tidak setuju
- g. Point 2 berarti tidak sesuai / tidak tepat / tidak akurat / tidak baik / tidak setuju
- h. Point 3 berarti cukup sesuai / cukup tepat / cukup akurat / cukup baik
- i. Point 4 berarti sesuai / tepat /akurat / baik / setuju
- j. Point 5 berarti sangat sesuai / sangat tepat / sangat akurat / sangat baik / sangat setuju

**Instrumen 2**  
**Format Validasi Ahli Materi**

Angket Penilaian Multimedia Pembelajaran Asmaul Husna  
Kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu

Judul Media : Multimedia Pembelajaran Asmaul Husna  
Jenjang Sekolah : Sekolah dasar  
Kelas : II  
Penyusun Media : Suliswanto

a. Kesesuaian isi ( konten )

No	Aspek Media	1	2	3	4	5
1	Tampilan awal multimedia pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar				✓	
2	Kesesuaian materi antara SK dan KD dengan multimedia pembelajaran.					✓
3	Multimedia pembelajaran Asmaul husna mengacu kepada kompetensi dasar yang telah ditentukan.				✓	
4	Penggunaan multimedia pembelajaran asmaul husna memiliki kesesuaian indikator pencapaian belajar dan tidak keluar dari konteks tujuan pembelajaran.				✓	
5	Multimedia pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memahami materi asmaul husna secara detail dan teratur.					✓
6	Multimedia pembelajaran asmaul husna sesuai dengan tujuan kegiatan yang hendak dicapai.					✓
7	Kesesuaian multimedia pembelajaran asmaul husna dengan tingkat kelas yang diajarkan					✓
8	Merefleksikan usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.					✓
9	Multimedia pembelajaran asmaul husna memiliki berbagai konten isi yang dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
10	Animasi multimedia pembelajaran memudahkan siswa dalam belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.				✓	
11	Konten dalam multimedia pembelajaran asmaul husna dapat digunakan secara berkesinambungan dapat diulang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.				✓	
12	Materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran asmaul husna dapat mempermudah siswa dalam belajar				✓	
Komentar , kritik dan saran ;					78	25 53
Kontennya menarik dan atraktif, cocok untuk pembelajaran di SD kelas rendah maupun tinggi						

## b. Kesesuaian konstruksi multimedia

No	Aspek Media	1	2	3	4	5
1	Selain dapat digunakan oleh guru, multimedia pembelajaran asmaul husna dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dalam mempelajari materi asmaul husna				✓	
2	Multimedia pembelajaran asmaul husna dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik				✓	
3	Kegiatan latihan dalam multimedia pembelajaran ini memiliki keterkaitan dengan materi yang dibahas.				✓	
4	Multimedia pembelajaran asmaul husna memiliki keefektifitasan tugas, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan tentang apa yang dipelajari.				✓	
5	Relevansi anatara materi pembelajaran dengan game latihan				✓	
6	Relevansi kegiatan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu pembelajaran terstruktur dan sistematis				✓	
7	Kesesuaian format evaluasi dengan materi yang dibahas				✓	
8	Multimedia pembelajaran asmaul husna sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan.				✓	
Komentar, kritik dan saran ; Pada latihan dan evaluasi portu. ditambahkan perskoran (nilai dibagian mencocokkan gambar						

## c. Tata Bahasa dan layout Multimedia Pembelajaran.

No	Aspek Media	1	2	3	4	5
1	Struktur kalimat multimedia pembelajaran sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
2	Menggunakan tata bahasa yang mudah dipahami peserta didik				✓	
3	Kejelasan pesan yang disampaikan berkaitan dengan materi pembelajaran asmaul husna				✓	
4	Keefektifan bahasa yang digunakan dapat memudahkan peserta didik dalam belajar				✓	
5	Daya tarik layout secara umum dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik				✓	
6	Tampilan teks mudah untuk dibaca oleh pengguna				✓	
7	Jenis font menarik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik				✓	
8	Multimedia interaktif memiliki keterpaduan antara animasi dengan konten materi yang dipelajari				✓	

Komentar , kritik dan saran ;

Validator Ahli Materi



ERNAZ SISWANTO, S.Pd, M.Pd

NIP. 19840303 2003 1006



**Instrumen Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam  
Berbasis Konstruktivistik untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa di SDN Sidomulyo 02  
Batu  
untuk Ahli Media**

**A. Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis konstruktivistik, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi multimedia pembelajaran yang diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran.

Untuk itu peneliti mohon kesediaan bapak / ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui kevaliditasan pengembangan media ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan kompetensi dasar pengenalan Asmaul Husna. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan sebagai bahan untuk penyempurnaan pengembangan multimedia pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan ucapkan terimakasih atas kesediaan bapak / ibu sebagai ahli media.

Nama : SAIFUL AMIEN, M.Pd  
NIP :  
Instansi : FAI - UMM  
Pendidikan : S2 - TEP  
Alamat : JL. JOYOSUKOMETRO - MERJOSARI

**B. Petunjuk pengisian angket**

1. Sebelum mengisi angket yang telah disediakan, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu mempelajari / membaca multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.
2. Berilah tanda ceklist (√) pada alternative jawaban yang dipilih.
  - a. Point 1 berarti sangat tidak sesuai / sangat tidak tepat /sangat tidak akurat / sangat tidak baik / sangat tidak setuju
  - b. Point 2 berarti tidak sesuai / tidak tepat / tidak akurat / tidak baik / tidak setuju
  - c. Point 3 berarti cukup sesuai / cukup tepat / cukup akurat / cukup baik
  - d. Point 4 berarti sesuai / tepat /akurat / baik / setuju
  - e. Point 5 berarti sangat sesuai / sangat tepat / sangat akurat / sangat baik / sangat setuju

**Instrumen 1**  
**Format Validasi Ahli Media**

Angket Penilaian Multimedia Pembelajaran Asmaul Husna  
Kelas II SDN Sidomulyo 02 Batu

Judul Media : Multimedia Pembelajaran Asmaul Husna  
Jenjang Sekolah : Sekolah dasar  
Kelas : II  
Penyusun Media : Suliswanto

**a. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak**

No	Aspek Media	1	2	3	4	5
1	Multimedia pembelajaran dapat dikelola dengan mudah dan tidak membutuhkan tambahan aplikasi lain dalam pengelolaanya				✓	
2	Multimedia pembelajaran mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				✓	
3	Multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi yang tepat dalam pengembangannya					✓
4	Multimedia pembelajaran tidak membutuhkan instalasi aplikasi yang lain dalam penggunaannya					✓
5	Dokumentasi program multimedia pembelajaran lengkap meliputi petunjuk instalasi atau alur menggambarkan kerja program			✓		
6	Multimedia pembelajaran flash bersifat reusable (sebagian atau seluruh program dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain)				✓	
7	Media pembelajaran berbasis flash dapat digunakan berbagai jenis computer				✓	
Komentar , kritik dan saran ;						

**b. Aspek Desain Multimedia Pembelajaran**

No	Aspek Media	1	2	3	4	5
1	Kejelasan tujuan pembelajaran dan dapat dijabarkan melalui materi yang tertera dalam media pembelajaran					✓
2	Multimedia pembelajaran memiliki relevansi tujuan pembelajaran dengan SK / KD					✓
3	Materi pembelajaran sesuai dengan SK / KD					✓
4	Interaktivitas multimedia pembelajaran sesuai dengan perkembangan usia peserta didik				✓	
5	Pemberian motivasi belajar dapat disampaikan melalui bentuk animasi ataupun teks dalam media pembelajaran				✓	
6	Multimedia pembelajaran memiliki kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan				✓	
7	Kemudahan untuk dipahami dan digunakan oleh guru maupun peserta didik				✓	
8	Sistematis, runtut, dan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan media pembelajaran				✓	
9	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik				✓	
10	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.				✓	

Komentar, kritik dan saran ;

1) pada tampilan awal, tombol "lanjut" akan lebih baik diberikan lebih awal (tdk perlu menunggu uraian selesai) agar waktu bisa dihemat bagi pengguna yang sdh mengetahui.

2)

**c. Kualitas Tampilan**

No	Aspek Media	1	2	3	4	5
1	Multimedia pembelajaran di lengkapi dengan teks yang mudah difahami oleh pengguna / peserta didik				✓	
2	Kualitas tampilan gambar menarik dan sesuai dengan materi				✓	
3	Animasi yang ditampilkan dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar lebih lanjut				✓	
4	Komposisi warna halaman perhalaman tidak menimbulkan kejenuhan pada pengguna				✓	
5	Media pembelajaran memiliki tingkat kejelasan suara / narasi					✓
6	Multimedia memiliki daya dukung music yang menarik dan sesuai					✓

6	Multimedia memiliki daya dukung music yang menarik dan sesuai					✓	
7	Animasi yang digunakan tidak mengganggu materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.					✓	

Komentar, kritik dan saran ;

1) teks habits dan tampilan awal ada yang salah pada redaksi Arabnya (بالوالجنة) → (بالي الجنة)  
 2) musik/Lagu ada baiknya dibuat beragam (lebih dari satu) lagu tt Asmaul Husna

d. Aspek Interaksi pada Program Multimedia

No	Aspek Media	1	2	3	4	5
1	Pada akhir pokok bahasan, media pembelajaran terdapat evaluasi berupa game interaktif					✓
2	Umpan balik diberikan segera setelah user merespon jawaban					✓
3	Materi dapat diulang setiap saat sehingga meningkatkan daya ingat				✓	

Komentar, kritik dan saran ;

1) pada setiap tampilan game ada baiknya disediakan tombol "exit" sehingga peserta didik yg sudah paham tidak harus menunggu sampai selesai, khususnya pada game "Balon".  
 2) Kalau bisa pada tebak gambar jawaban benar hanya ada 1 (satu) saja dari 3 pilihan

Validator Ahli Media Pembelajaran

Amien -  
Safui Amien

NIP. ....

## Soal Pretes Agama Islam

## Mengenal Lima Asmaul Husna

Nama : imei

Kelas : 2

## A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar, pada pertanyaan berikut ini !

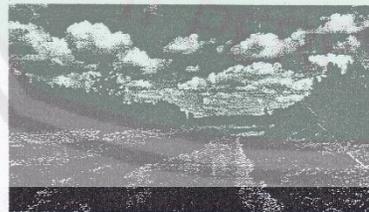
1. Nama-nama Allah yang indah dan terbaik disebut dengan ....
  - a. Asmaul Karim
  - b. Asmaul Husna
  - c. Asmaul Huda
2. Jumlah keseluruhan asmaul husna adalah .....
  - a. 90
  - b. 98
  - c. 99
3. Arti dari Ar-Rahman adalah.....
  - a. Maha Pengasih
  - b. Maha Penyayang
  - c. Maha Melihat

4.



Mengasahi kedua orang tua kita, adalah contoh meneladani sifat asmaul husna ....

- a. Al-Malaik
  - b. As-Samad
  - c. Ar-Rahman
5. Orang yang taat kepada perintah Allah akan mendapatkan balasan....
    - a. Hadiah
    - b. Dosa
    - c. Pahala
  6. Allah Maha Penyayang adalah arti dari asmaul husna ....
    - a. Ar-Rahim
    - b. Ar-Rahman
    - c. Al-Malik
  7. Allah akan semakin menyayangi orang-orang yang beriman, adalah salah satu bentuk sifat ..... Allah
    - a. Ar-Rahman
    - b. Ar-Rahim
    - c. Al-Ahad



Allah Maha Merajai seluruh alam semesta, adalah pengertian dari asmaul husna .....

- a. Al-Ahad
- b. As-Samad
- c. Al-Malik

9. Al-Ahad memiliki arti .....

- a. Allah Maha di butuhkan  Allah Maha Esa    c. Allah Maha Merajai

10. Pencipta alam semesta dan segala isinya adalah ....

- a. Malaikat                      b. Allah                       Nabi

B. Isilah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang tepat !

1. Allah Maha Dibutuhkan adalah arti dari asmaul husna as-Samad (3)

2.



Salah satu bentuk rasa iman terhadap sifat Al-Samad Allah, adalah dengan melaksanakan ibadah salat. (3)

3. Sebutkan 3 contoh perilaku mengimani sifat Ar-Rahman Allah dalam kehidupan sehari-hari !

maha pengasih

4. Apakah pengertian dari asmaul husna ?

hadas kecil dan hadas besar

5. Tulislah lima asmaul husna beserta artinya !

Ar-Rahman memiliki arti Allah maha pengasih, ar-Rahim memiliki arti maha penasih, al-Ahad memiliki arti maha Esa, as-Samad memiliki arti maha dibutuhkan, al-Malik memiliki arti maha merajai

IB : 8

IB : 3

83.87

Soal Pretes Agama Islam  
Mengetahui Lima Asmaul Husna

Nama : *talifa*  
Kelas : *(II)*

A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar, pada pertanyaan berikut ini !

- 1. Nama-nama Allah yang indah dan terbaik disebut dengan ....  
a. Asmaul Karim       b. Asmaul Husna      c. Asmaul Huda
- 2. Jumlah keseluruhan asmaul husna adalah .....  
a. 90      b. 98       c. 99
- 3. Arti dari Ar-Rahman adalah.....  
 a. Maha Pengasih      b. Maha Penyayang      c. Maha Melihat

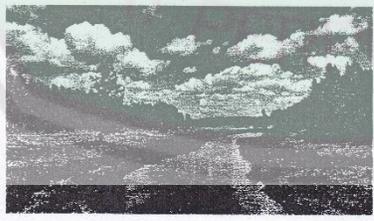
4.



Mengasahi kedua orang tua kita, adalah contoh meneladani sifat asmaul husna ....

- a. Al-Malaik
  - b. As-Samad
  - c. Ar-Rahman
- 5. Orang yang taat kepada perintah Allah akan mendapatkan belasan....  
a. Hadiah      b. Dosa       c. Pahala
  - 6. Allah Maha Penyayang adalah arti dari asmaul husna ....  
a. Ar-Rahim       b. Ar-Rahman      c. Al-Malik
  - 7. Allah akan semakin menyayangi orang-orang yang beriman, adalah salah satu bentuk sifat ..... Allah  
a. Ar-Rahman       b. Ar-Rahim      c. Al-Ahad

8.



Allah Maha Merajai seluruh alam semesta, adalah pengertian dari asmaul husna ....

- a. Al-Ahad
- b. As-Samad
- c. Al-Malik

9. Al-Ahad memiliki arti ....

- Allah Maha di butuhkan    b. Allah Maha Esa    c. Allah Maha Merajai

10. Pencipta alam semesta dan segala isinya adalah ....

- a. Malaikat     Allah    c. Nabi

B. Isilah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang tepat !

1. Allah Maha Dibutuhkan adalah arti dari asmaul husna al-ahad..... ①

2.



Salah satu bentuk rasa iman terhadap sifat Al-Samad Allah, adalah dengan melaksanakan ibadah sholat..... ②

3. Sebutkan 3 contoh perilaku mengimani sifat Ar-Rahman Allah dalam kehidupan sehari-hari !

sholat, puasa, pengasih, berdo'a

4. Apakah pengertian dari asmaul husna ?

nama-nama baik dan indah bagi Allah

5. Tulislah lima asmaul husna beserta artinya !

ar-Rahman, maha pengasih, ar-Rahim, maha penyayang, Al-ahad, maha esa, al-malik, maha merajai, al-ahad, maha dibutuhkan

B - 7

B - 4

Angket penilaian tanggapan untuk siswa

Multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Konstruktivistik untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa di SDN Sidomulyo 02 Batu

IDENTITAS :  
 Nama : DEVAN NAUFAL AN NAFI  
 Kelas : (dua) 2  
 No Absen : 7

Petunjuk Pengisian :

- Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian anak-anak terhadap multimedia pembelajaran asmaul husna.
- Penilaian ini tidak berpengaruh nilai sehingga anak-anak tidak perlu takut untuk memilih jawaban yang disediakan.
- Berilah tanda centang (√) pada satu pilihan jawaban yang kamu anggap sesuai

No	Pertanyaan	 Sangat Sulit (1)	 Sulit (2)	 Cukup Mudah (3)	 Mudah (4)	 Sangat Mudah (5)
1.	Apakah petunjuk penggunaan multimedia ini mudah untuk dipahami ?				✓	
2.	Apakah multimedia ini mudah digunakan ?					✓
3.	Apakah kata-kata dan perintah multimedia ini mudah dipahami ?				✓	
4.	Apakah sola latihan dalam multimedia ini mudah dipahami ?				✓	
5.	Apakah belajar dengan multimedia ini mempermudah kamu untuk					✓

	menemukan pengetahuan baru ?				
6.	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan mengamati gambar pada multimedia ini ?			✓	
7.	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi belajar dengan mendengarkan suara pada multimedia ini ?			✓	
8.	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan melihat video / animasi pada multimedia ini ?			✓	
9.	Apakah kamu senang belajar menggunakan multimedia ini meskipun waktu belajar sudah habis ?				✓
10.	Apakah kamu senang dengan game yang ada dalam multimedia ini ?			✓	

Berilah komentar dan saranmu tentang multimedia pembelajaran asmaul husna ini !

Saya senang menggunakan media ini

.....

.....

Batu,

2016

*D. ....*

Siswa kelas II SDN Sidomulyo 02

Angket penilaian tanggapan untuk siswa

Multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Konstruktivistik untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa di SDN Sidomulyo 02 Batu

IDENTITAS :  
Nama : Aukia  
Kelas : 2 (al. a)  
No Absen : 3 (t. 9 a)

Petunjuk Pengisian :

- Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian anak-anak terhadap multimedia pembelajaran asmaul husna.
- Penilaian ini tidak berpengaruh nilai sehingga anak-anak tidak perlu takut untuk memilih jawaban yang disediakan.
- Berilah tanda centang (✓) pada satu pilihan jawaban yang kamu anggap sesuai

No	Pertanyaan	 Sangat Sulit (1)	 Sulit (2)	 Cukup Mudah (3)	 Mudah (4)	 Sangat Mudah (5)
1.	Apakah petunjuk penggunaan multimedia ini mudah untuk dipahami ?				✓	
2.	Apakah multimedia ini mudah digunakan ?					✓
3.	Apakah kata-kata dan perintah multimedia ini mudah dipahami ?				✓	
4.	Apakah sola latihan dalam multimedia ini mudah dipahami ?				✓	
5.	Apakah belajar dengan multimedia ini mempermudah kamu untuk					✓

	menemukan pengetahuan baru ?					
6.	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan mengamati gambar pada multimedia ini ?				✓	
7.	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi belajar dengan mendengarkan suara pada multimedia ini ?				✓	
8.	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan melihat video / animasi pada multimedia ini ?				✓	
9.	Apakah kamu senang belajar menggunakan multimedia ini meskipun waktu belajar sudah habis ?					✓
10.	Apakah kamu senang dengan game yang ada dalam multimedia ini ?				✓	

Berilah komentar dan saranmu tentang multimedia pembelajaran asmaul husna ini !

Saya senang menggunakan media

.....

.....

Batu,

2016

*Amalia*  
Siswa kelas II SDN Sidomulyo 02

**Lampiran**  
**Penggunaan Multimedia di dalam kelas**



**Lampiran**  
**Pengisian angket uji coba produk**

